n°117 Juin 1997

ST MAGAZINE

n°117 - Juin 1997 - 32 F

- 520/1040 ST(E)
- MEGA ST(E)
- TT
- FALCON
- MEDUSA
- HADES
- EAGLE
- JAGUAR/LYNX

sommaire

éditorial
sommaire
le tour du monde informatique en 31 jours
les nouvelles du front
l'évolution d'EVOLUTION
les cahiers de l'HADES
cd rom ULMTIMATIVE
cd rom GOLD
le courrier du coeur
l'ATARI pour les nuls
CALAMUS SL'96
les courbes de gradation
faites votre web
le web du mois
AIX TT
MAGNUM ST
LINK'97
programmer en assembleur
programmer en C
la grande saga du GFA
le montage d'une démo
les nouvelles du mois
LINUX 68 K
IMPULSE
JOYPAD sur ST
keep on running
les petites annonces
revue de presse

sur la disquette :

BIG BOB (utilitaire), CHECK DISK 3 (utilitaire), DELM PAINT (graphisme), LISTE SERVICE DEMO (DEMO), DONK KONG (jeu), FRACTION (éducatif), JOE 10 (éditeur html), JOUST (jeu), fichier LINUX (LINUX), listings GFA (programmation), SPOOKY (animation)

LE CASSE-BRIQUE QUI DÉFIE LES ÉLÉMENTS

IMPULSE

CALAMUS SL'96

Seriennummer: 123850
05.01.97
Copyright © 1987-1997 MGI Software Corp.

le choc !!!

ATARI GOLD

un CD ROM qui vaut de l'or

15 MEGAS DE RAM dans votre ST

L 9876 - 117 - 32,00 F

Belgique 250 FB
Suisse 10 FS
DOM 50 F
Luxembourg 225 FLUX

La Terre du Milieu
secteur publications

LA BéCaNe

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 01.42 80 10 39 - Télécopie. 01.42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Mise en Tower Falcon	1 990
Mise en rack falcon	1 990
Hades 68040/ 8Mo/ DD 1 Go	13 500
Hades 68060/ 16 Mo DD 2.5 Giga	17 900
Carte mère Hades avec :	
processeur 68040	8 790
processeur 68060	12 400

MONITEURS

SVGA 14" haute résolution Noir et blanc compatible Cubase Notator Stf/Ste	1 890
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 390
SVGA 17"	3 900

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux
ATARI TT 030, imprimantes, écrans
ATARIFalcon

NOUVEAUTES

STAR CALL
490 Frs

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	420
STE 4 Mo	620
Extension 16 Mo HADES	1 190
*Carte d'extension Falcon nue 4/16 Mo	590

*nos cartes n'ont pas besoin de soudures ni de découpe du blindage pour etre intégrée dans les falcons

Carte extension Falcon 16 Mo équipée	1 390

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 1.2 Go fast Ide 3 1/2	1 590
Interne Falcon 1 Go IDE 2 1/2	2 390
Externe 340 Mo STF/STE avec Top link	1 890
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
CD externe Falcon/TT avec cable SCSI	2 490
CD+Disque dur 340 Mo pour STF/STE	3 690

Formaté partitionné prêt à l'emploi

Zip Iomega 100Mo Avec Link 96 pour STE/STF	1890
Jaz 1Giga avec cartouche	4 100
La cartouche EZ Drive 135 Mo	170
EZ 230 pour falcon / TT	2 990
Disque dur externe Scsi 2 Giga	3 190

REPARATION de tous vos matériels ATARI

DEMO

testez vos logiciels sur
MAGIC PC

IMPRIMANTE POUR ATARI
JET D'ENCRE A PARTIR
DE 1300 Frs

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	550
Top Link CD Rom	740

CLAVIERS ATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	520

PROMOTION

FAX MODEM 33600 bauds
Avec Star Call
2100 Frs

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Magic PC	1 490
NVDI Magic PC	NC

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	1200
Tambour SLM 804	2 400

*REPRISE
DE VOS JEUX ET LOGICIELS ATARI
*boîte d'origine et manuel exigées

DIVERS

Lecteur disquette STF STE Falcon	350
KIT Scsi Interne Falcon	290

SCANNERS

Scanner à main mono niveaux de gris	990
Epson GT 5000 avec driver ATARI	3290
Epson GT 9500	NC

ACHAT et REPRISE de votre **ATARI**
Pentium 166 Mhz multimédia 6 890 F
avec reprise de votre 1040 ou 520 STE

LA BéCaNe **est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - samedi de 10 h30 à 17 h 30**
Fermeture le lundi - Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, matériel voyageant au risque et péril du destinataire. Règlement par chèques ou cartes de crédits. Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC. Catalogue des prix sur demande. Matériels neufs garantis un an pièce et main-d'œuvre sauf PC neufs garantis trois ans pmo.

CALAMUS SL
PHOTOLINE
IMAGE COPY 4
DTP GRAFIKEN
INITIALE

découvrez le monde fabuleux de la PAO sur ATARI

PLANETE CALAMUS SL

MODULE MERGE
(Adequate Systems) 169O F (93, 94, 95, 96)
Avec MERGE vous "mélangez" ensemble plusieurs cadres différents. Idéal pour les défonses. Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 4 56O F

MODULE FILTRE
(Adequate Systems) 129O F (93, 94, 95, 96)
Incontestablement, le module le plus impressionnant pour CALAMUS SL. Avec lui, vous pouvez tracer un cadre sur une série de cadre déjà existants et lancer un filtre sur ces ceux- ci. On peut également faire les ombrages réalistes. FILTRE est un module qui explose littéralement les limites créatrices de la PAO.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 4 56O F

DISQUETTE FILTRES SUPPLEMENTAIRES POUR FILTRE
(Adequate Systems) 63O F (93, 94, 95, 96)
Cinq filtres supplémentaires pour le module FILTRE : Aquarelle, Tourner, zoom, Tourbillon et Douche.

MODULE PAINT
(Adequate Systems) 253O F (93, 94, 95, 96)
PAINT n'est ni plus ni moins qu'un module permettant de dessiner ou de faire de la retouche photo dans CALAMUS SL quel que soit le type de cadre. Vous avez le pinceau, la goutte d'eau, le tampon... Il est compatible avec les pilotes pour les tablettes graphiques à pression WACOM. Avec MERGE et FILTRE, il forme le trio indispensable sur CALAMUS SL.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 4 56O F Offre spéciale groupée avec pilote pour WACOM UD ou ARTPAD pour 2 95O F

MODULE LIGNE D'AIDE
(Adequate Systems) 63O F (93, 94, 95, 96)
Nouveau module de ligne d'aide pour CALAMUS SL.

MODULE EDDIE 2
(Adequate Systems) 129O F (93, 94, 95, 96)
L'éditeur de texte surpuissant pour CALAMUS SL. Il permet de faire des blocs multiples et d'y appliquer une réglette ou un style de texte d'un seul coup tout en restant dans l'éditeur de texte. Son gros atout est la gestion du chercher/remplacer qui dépasse allègrement celle de PKS WRITE.
Mise à jour EDDIE 1 › EDDIE 2 pour 42O F

MODULE FEINDATEN
(Adequate Systems) 21OO F (93, 94, 95, 96)
Il se peut que vous soyez à cours de mémoire ou même de rapidité. FEINDATEN vous rendra alors de grand service en vous remplaçant votre image par une copie en basse définition sur un simple clic de souris. L'opération inverse (recharger l'image haute définition) est bien entendue possible et toute aussi simple à effectuer.

DIVERS MODULES
(Invers) 35O F
LISTES DE COULEURS PANTONE, HKS, MACAL ET X FILM.
MODULE FONT SHOW pour visualiser tous les caractères d'une police
RASTERXGEN : générateur de trame utilisant le copro donc plus rapide
SCALE IT : augmentez la taille de vos textes proportionnellement avec la taille du cadre.
SORTIER : pour faire des listes de fontes, couleurs, styles...
TYPO : corrige les défauts de certaines fontes
FADE : quatre fontes de Franck MÜLLER

DIVERS MODULES (2)
(Invers) 35O F
COORDONNÉES : Visualisez et démarrez vos coordonnées à partir d'un endroit déterminé. .
FONT SORTER : organisez et classez vos fontes Calamus et Da's Layout.
LAUFWEITEN : pas encore testé, mais cela ne saurait tarder.

MODULE POSITIONNER
(Invers) 53O F (93, 94, 95, 96)
Positionne des cadres par rapport à un axe, un autre cadre... Permet d'effecteur des placements en rotation, miroir... mais aussi de déformations progressives de taille. Les paramètres sont sauvegardables.

DIVERS MODULES (3)
(Invers) 255 F
LIGNE D'AIDES : autre module de gestion des lignes d'aide.
CHERCHER/REMPLACER STYLE DE TEXTE : Cherchez et remplacez des styles de textes sans avoir à tous les retaper. Eddie 2 le fait, mais si vous ne l'avez pas, ce module vous sera fort utile.

MODULE ALIGNEMENT
(Invers) 43O F (93, 94, 95, 96)
Permet de copier, placer, éclater, inverser... des cadres. S'apparente à Toolbox mais avec des fonctions inédites comme la répartition égale de plusieurs cadres dans un même espace ou l'éclatement de cadres rangés dans une page.

DIVERS MODULES (4)
(Invers) 255 F
CHERCHER REMPLACER CADRE ET LIGNE : permet de faire des chercher/remplacer sur des cadres ou ligne aux paramètres identiques (y compris en copie virtuelle).
MODULE SET DATE : module notant automatiquement le nom, le temps passé, la date de travail d'un document sur une page maître. Idéal pour gérer la facturation d'un document.

MODULE PERSONNALISATION
(Invers) 53O F (93, 94, 95, 96)
Module pour générer des mailings à partir d'un document et d'un fichier d'adresse. Génère également des fichiers d'étiquettes.

MODULE FRANKLIN
(Invers) 35O F (94, 95, 96)
Un superbe module pour remplacer l'éditeur de courbe de Calamus SL. Des tas de possibilité, un traitement en temps réel avec prévisualisation sur l'image.
Absolument indispensable, on ne peut plus s'en passer une fois qu'on y a goûté.

MODULE ASSEMBLAGE
(Invers) 145O F (93, 94, 95)
Un super module d'assemblage de pages pour Calamus SI en remplacement de celui livré en standard. Idéal pour les livrets A4 et A5. Fonctionne avec Feindaten.

MODULE CALYPSO
(Invers) 429O F
Le super module qui permet de récupérer des documents postscript dans Calamus SI quelle que soient leurs provenances (PS, EPS, X-PRESS, PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR, COREL DRAW...). Transforme le flasheur Calamus en flasheur universel. Indispensable au flasheur comme à l'agence graphique ayant besoin de récupérer des documents venant du MAC et du PC.

MODULE CALYPSO LIGHT
(Invers) 109O F
Même chose que précédemment mais uniquement avec le format EPS.

MODULE MESURE
(Invers) 32O F (94, 95, 96)
Permet d'effectuer des mesures précises dans Calamus SL y compris en biais. Idéal pour la création de tableau ou copie très précise de cadre.

MODULE SELECTION
(Invers) 32O F
Module permettant de sélectionner des cadres y compris sur plusieurs pages selon certains critères (type de cadre, position, taille...)

MODULE CODE BARRE
(Invers) 145O F
Pour générer et donc imprimer des codes barres dans Calamus SL.

MODULE MAKRO MANAGER
(Invers) 255 F
Pour gérer et attribuer des macros pour des séries d'opérations dans Calamus SL.

PILOTE POSTSCRIPT LEVEL 2 IMAGE
(Adequate Systems) 253O F (93, 94, 95, 96)
Permet d'imprimer dans Calamus SL un fichier Postscript (PS) prêt à être envoyé dans une flasheuse connectée à un Mac ou à un PC. Le fichier est une image bitmap postscript à la résolution voulue et donc sans aucune erreur postscript habituelle à ce format. Possibilité de compression LZW très efficace. Indispensable à tout "calamusien" n'ayant pas de flasheur à proximité. SI Mag est flashé avec.

PILOTE D'IMPRESSION TIFF
(Adequate Systems) 169O F (93, 94, 95, 96)
Pilote permettant d'imprimer un fichier Tiff compatible Photoshop, Freehand ou autre, de votre document à partir de Calamus. Possibilité de compression LZW très efficace.

SPOOLER TIFF POUR INTERFACE LINOTRONIC
(Adequate Systems) 253O F (93, 94, 95, 96)

PILOTE D'IMPRESSIONS SHINKO CHC-S-445
(Adequate Systems) 339O F (93, 94, 95, 96)

PILOTE D'IMPRESSION VDI 3
(Adequate Systems) 84O F (93, 94, 95, 96)
Permet d'imprimer dans CALAMUS SL avec le système d'impression installé dans votre ordinateur (ATARI ou MAC) : Speedo Gdos ou Nvdi. C'est un moyen d'avoir accès à l'impression à partir d'imprimantes non pilotées directement par CALAMUS SL.
Mise à jour VDI › VDI 3 : 165 F

PILOTE D'IMPORTATION PICT
(Adequate Systems) 21O F (94, 95, 96)
Pilote permettant de lire les images Pict (max 256 couleurs) en provenance du Mac

PILOTE STYLUS COLOR / PRO XL
(Invers) 255 F
Deux pilotes, trames et courbes de gradation & séparation pour toute la gamme Stylus Color d'Epson, y compris la Pro XI et son format A3.

PILOTE PRIMERA PRO
(Crazy Bits) 33OO F
Un pilote pour l'imprimante à sublimation Fargo Primera Pro. Un résultat tout simplement sublime

PILOTE WACOM UD-SERIE
(Adequate Systems) 63O F (93, 94, 95, 96)
Utilisez votre tablette graphique WACOM UD à pression dans CALAMUS SL grâce à ce pilote. Un plus mémorable avec le module PAINT.
Offre groupée avec PAINT pour 2 95O F

PILOTE WACOM ARTPAD
(Adequate Systems) 63O F (93, 94, 95, 96)
Utilisez votre tablette graphique WACOM ARTPAD à pression dans CALAMUS SL grâce à ce pilote. Un plus mémorable avec le module PAINT.
Offre groupée avec PAINT pour 2 95O F

FONTES BROOM
(Invers) 255 F
Quatre nouvelles fontes dessinées par Franck MÜLLER.

PACK FONTES
(Invers) 35O F
24 fontes dessinées par Invers.

PACK COURBES GRADATION
(Invers) 72O F
Un gros ensemble de trames, courbes de gradation et calibration pour Calamus SL, NT et PC mais également pour Photoshop.

TYPE2TYPE
(Invers) 72O F
Convertissez vos fontes Type 1 en Type 2.
Offre groupée avec TYPE 2.O : 11OO F

TYPE ART 2.O
(Invers) 72O F
Dessinez ou importez vos fontes pour Calamus SL. De nombreux outils à votre disposition.
Offre groupée avec TYPE 2.O : 11OO F

AUTRES PROGRAMMES

PHOTOLINE
125O F
PHOTOLINE est le must en matière de dessin/retouche photo sur ATARI. Il intègre également le dessin vectoriel. Enfin un programme de ce type à la hauteur de nos machines. Jugez-vous-même : si vous faites un masque à la baguette magique, il est possible de le retoucher au pinceau puis de transformer le tout sous forme lasso retouchable encore grâce aux outils vectoriels inclus dans PHOTOLINE. Sauvez au passage le tracé de la découpe au lasso et tirez celui-ci vers une autre image, le bloc suit et ne sera pas fixé sur cette dernière tant que vous n'aurez pas entériné le collage. Une fois celui-ci terminé, charger alors le tracé du lasso et servez-vous-en comme d'un tracé vectoriel pour adoucir le contour de votre bloc.
Dans PHOTOLINE, vous trouverez également un extrudeur 3D qui permettra de créer des objets 3D sur lesquels vous plaquerez ultra rapidement une image, un dégradé à trois points en HSV et RVB, un éditeur de pinceau extraordinaire, des effets à la pelle, une grille déformable en temps quasi réel, un agrandissement/réduction sans pixelisation...
Mais tout cela n'est qu'une petite partie de ce fantastique logiciel de retouche qui fonctionne en CYMK.

IMAGE COPY 4.O
39O F
L'utilitaire graphique ultime ! Imagecopy 4.O reconnaît 3O formats différents, catalogue, convertit, visualise, modifie, imprime... et de plus, peut s'installer comme accessoire. Il vous deviendra très vite indispensable.

CD ROM CALAMAXIMUS
19O F
Un CD ROM entièrement dédié à Calamus SL, enfin ! Il comprend : 2O utilitaires gravitant autour de Calamus, 5O documents types, 27OO Clip Art au format IMG, 27O graphiques au format CVG, plusieurs démos de softs PAO commerciaux, 27OO fones CFN. Si vous utilisez Calamus SL, c'est obligatoire !
Le livret de toutes les fontes est disponible pour 19O F.

DTP GRAPHIKEN
19O F
Une série de cd rom de clipart avec manuel reprenant tous les cliparts aux formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF

INITIALE
19O F
Deux cd de lettrines à placer en début de texte par exemple.

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus*)

** port : 35 F logiciel– 5O F matériel – envoi en Colissimo*

ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N° ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu – Atelier Esope
Impression : Altamira

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
tel. +33 (04) 50 54 49 77 / fax. +33 (04) 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT)
Bertrand MARNE
François AUBOUX (RAGA)
Tristan COLLET
Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN)
Hervé PIEDVACHE
Florent GONDOUIN
Pascal BARLIER
Alain MANGENOT
David CURE
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Phillipe LAFARGUE
ATLANTIDE
Théo BUZ

FABRICATION
suivi de fabrication : Emmanuel JACQUEMOUD

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU – LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Hervé PIEDVACHE : 06 08 99 88 03

ABONNEMENTS
352 f / an
offres groupées (voir annonces publicitaires)
Emmanuel JACQUEMOUD : 04 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Joelle de MAUPEOU
Tél. 04 50 54 70 65

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITO

Ce mois de Juin marque un pas important dans la vie du monde atarien.

Nous avons enfin accès à INTERNET via le PPP avec un intégré fortement attendu : WEN SUITE. Cela ne vous rien, et c'est normal puisque c'est lisant les "news" que vous découvrirez que WEN SUITE est le nouveau nom de WEB SPACE.

Après plus d'un an de travail acharné, OXO SYSTEM (et oui tout change de nom en ce moment dans la société de Pascal BARLIER) sort enfin une version de ce logiciel qui fait rêver toute la galaxie atarienne.

Il faut avoir été dans les salons étrangers (Allemagne et Angleterre entre autres) pour comprendre combien WEN SUITE était attendu. CAB a eu l'honneur d'être le premier et c'est grâce à lui que nous sommes connectés aujourd'hui au plus grand réseau du monde, mais le concept de WEN SUITE est autrement plus excitant. Se rapprochant très fortement de NETSCAPE, il permet d'avoir tout dans un seul logiciel (web, e-mail et newsgroup), est extrêmement rapide et surtout propose cette connexion PPP, véritable standard du monde INTERNET.

Finies les galères d'installation, WEN SUITE avec ses procédures de configuration simplifiées et son préréglage pour WANADOO devrait permettre enfin à tous de surfer, écrire, recevoir et lire aisément sur le Net.

Quoi qu'on dise, OXO a un eu sacré courage de continuer après le PREMIER FORUM DES APPLICATIONS ATARI, surtout quand on connaît la situation dans laquelle ils ont travaillé durant un an. Aujourd'hui WEN SUITE est là et gageons que ce sera un succès mondial.

Pour David ENCILL (TITAN DESIGN), la survie de l'ATARI passera par ses possibilités de connexion à INTERNET. En restant en vie, OXO, y a donc fortement oeuvré en lui permettant d'accéder à tout ce qui sera la micro et le multimédia de demain. A l'heure où les "computers networks" (périphérique de connexion à INTERNET à faible coût) risquent enfin de renverser l'ascension de l'hégémoniste MICROSOFT, il est rassurant de savoir que nous faisons un peu plus partie du "Mayflower".

Mais que les CABistes se rassurent, la sortie de WEN SUITE, n'est pas pour autant la mort de leur logiciel fétiche. Celui-ci avance à grands pas et sa version 2.0 est elle aussi devenue très rapide.

Rendez-vous le mois prochain pour un dossier spécial INTERNET sur ATARI.

Coté micro, le dévellopement autour de l'Hadès commence à prendre pas mal d'ampleur transformant ses nombreux bus du stade de potentiel alléchant à celui d'extensions réelles (son, DSP, réseau, fast & wide SCSI, carte graphique au top...).

Bref, il fait beau sur les montagnes comme sur la micro.

Godefroy de MAUPEOU

LA BECANE	p.2, 7
LA TERRE DU MILIEU	p.2, 15, 34/35, 50
PARX	p.7, 9
AMIE	p.7
ETILDE	p.11
HADES	p.25
CLUB ST	p.30
OXO SYSTEM	p.31
ABONNEMENTS	p.33
APAK	p.51
ST DP	p.52/53
3615	p.59
BONNES ADRESSES	p.60/61
FRONTIER SOFTWARE	p.68

SOMMAIRE

éditorial / sommaire	p. 4
page disquette	p. 6
le tour du monde inf...	p. 8
l'évolution d'EVOLUTION	p. 10
les nouvelles du front	p. 12
cd rom ULTIMATIVE	p. 13
cd rom GOLD	p. 13
les cahiers de l'HADES	p. 14
le courrier du coeur	p. 16
l'ATARI pour les nuls	p. 17
CALAMUS SL'96	p. 20
les courbes de gradation	p. 24
faites votre WEB	p. 26
le WEB du mois	p. 28
AIX TT	p. 32
MAGNUM ST	p. 32
LINK'97	p. 32
prog. en assembleur	p. 36
programmer en C	p. 38
la grande saga du GFA	p. 40
le montage d'une démo	p. 42
les nouvelles du mois	p. 45
LINUX 68 K	p. 46
IMPULSE	p. 48
JOYPAD sur ST	p. 49
keep on running	p. 54
les petites annonces	p. 61
revue de presse	p. 60

magazine réalisé avec :

machines : HADES 60 128 mo (maquettage/flashage) TT 8 mégas (comptabilité), FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR, SLM 804
maquettage : CALAMUS SL 96, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures), flashage module POSTSCRIPT LEVEL 2 pour CALAMUS SL
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur HADES 60

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG
AGATe	Création de GIF animés	1 . 2 ‹ –	/GRAPH/ANIM/AGATE 1 2 .TOS
Alta Lista	Listing de pages html	1 . 2	/COMMS/ALTLST 1 2 .TOS
Awele	Jeu africain d'Awele	1 . O1	/JEUX/SOCIETE/AWELE 1 O 1 .TOS
BattleTris +	Clone de Tetris		/JEUX/ACTION/BATTLE_P .TOS
Billy Boy	Jeu de plateaux	‹ –	/JEUX/ACTION/BILLYBOY .TOS
Bitmap View IV	Visualiseur d'images	4 . 2 . Ob	/GRAPH/UTILS/BV 4_4 2OB .TOS
BubbleGEM	Bulles d'aide sur systèmes multitâches	O2 ‹ –	/UTILS/SYSTEM/BUBBLE O 2 .TOS
CAB	Browser WEB et HTML	1 . 5	/COMMS/RESEAUX/CAB_1 5 .TOS
CD Merge	Edition des bases de CD Player	‹ –	/MUSIQUE/CD_MERGE .TOS
CKBD Deluxe	Emulation de claviers + accents	1 . 5	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 5 .TOS
Clipboard+	Options de gestion du clipboard GEM	1 . O	/UTILS/SYSTEM/CLIBOAR 1 .TOS
Connect	Emulateur de terminal	9 5	/COMMS/TERMINAL/CONN 9 5 .TOS
COPS	Panneau de contrôle en fenêtre GEM	1 . O6F New !	/UTILS/SYSTEM/COPS 1 O 6F .TOS
Costa	Coût des communications téléphoniques	1 . 5 1	/COMMS/COSTA 1 5 1 .TOS
CPXE	Modules CPX pour COPS	1 . OO New !	/UTILS/DIVERS/CPXE_1 OO .TOS
Desktop Applications Launcher	Install d'applications hors du Newdesk .inf	1 . O2	/UTILS/SYSTEM/DESKAPPL .TOS
Diamond	Jeu de plateaux		/JEUX/ACTION/DIAMOND .TOS
Diapo	Catalogueur d'images	1 . O3	/GRAPH/UTILS/DIAPO 1 O 3 .TOS
Dom's Viewer	Visualiseur de documents	1 . O1 New !	/UTILS/FICHIERS/VIEW 1 O 1 .TOS
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 8 2E New !	/UTILS/DIVERS/EGAL 3 8 2E .TOS
Exchange	Transcodage de fichiers ASCII	1 . 1	/BUREAU/TTEXTE/EXCHANGE .TOS
First Guide	Visualiseur et aide en ligne	O2 9 7	/UTILS/DIVERS/ 1STGO 2 9 7 .TOS
Five to Five	Conversion de samples	2 . 1 3	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V 2 1 3 .TOS
FlaySID	Emulateur soundchip du Commodore 6 4	1 . 2 New !	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/FLAYSD 1 2 .TOS
Frac Irc	IRC sous GEM	1 . 1O	/COMMS/RESEAUX/FRCIR 1 1 O .TOS
GEMHexEd	Editeur Hexa	1 . O2	/UTILS/FICHIERS/GEMHX 1 O 2 .TOS
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 1 7	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V 3 1 7 .TOS
GFA Shell	Shell pour le GFA Basic	1 . O5 ‹ –	/PROGRAMM/OUTILS/GFASH 1 O 5 .TOS
H .E .R .O .	Jeu de plateaux		/JEUX/ACTION/HERO .TOS
HomePage Penguin	Composeur de home page html	1 . 6 3	/COMMS/RESEAUX/HP_PN 1 6 3 .TOS
Island	Jeu d'action		/JEUX/ACTION/ISLAND .TOS
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 . 5 1	/GRAPH/DESSIN/KAND 2 5 1D .TOS
Kivi QWK Reader	Reader off line	2 . O1	/COMMS/BBS/KIVI_2 O 1 .TOS
Let's Go Memo	Jeu de Memory	1 . 5g New !	/JEUX/REFLEXIO/LGM 1 5G .TOS
M Player	Player de QuickTime , AVI , FLI	2 . 4 8 New !	/GRAPH/ANIM/MPLYR 2 4 8 .TOS
Ned Player	Player de sons	2 . 4	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/N_PLAY 2 4 .TOS
Notes	Notes sur le bureau	1 . O3	/UTILS/DIVERS/NOTES 1 O 3 .TOS
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1 . 4E F New !	/BUREAU/TTEXTE/OCR 1 4E_F .TOS
Pac Shell	Shell pour archiveurs	3 . O1	/UTILS/COMPACT/PACSH 3 O 1 .TOS
PaCifiST	Emulateur Atari sur PC	O . 4 3 ‹ –	/EMUL/SYSTEMS/PCST O 4 3 .TOS
Qed	Editeur de textes	3 . 9 7	/BUREAU/TTEXTE/QED_3 9 7E .TOS
ResourceMaster	Editeur de fichiers ressources	2 . O5 1b	/UTILS/FICHIERS/RSM 2 O 5 1 .TOS
Sam's Voyage	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/SAMS_VOY .TOS
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	1 . O	/UTILS/DIVERS/S_ART_1 O .TOS
Seven Up	Editeur de textes	2 . 3 3	/BUREAU/TTEXTE/ 7UP 2 3 3BO .TOS
SGscan	Répertoire de fichiers sous ST –Guide	‹ –	/UTILS/FICHIERS/SGSCAN 1 1 .TOS
ShutDown for MagiC	Alternative au Shutdown de MagiC	1 . 5	/UTILS/SYSTEM/SHUTDW 1 5 .TOS
ST –Guide	Aide en ligne hypertexte	1 5E	/UTILS/DIVERS/STG_1 5E .TOS
ST –Guide doc Fr	Traduction des docs de ST –Guide	‹ –	/UTILS/DIVERS/STGDOCFR .TOS
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3 . 4O New !	/COMMS/VIDEOTEX/SWFT 3 4O .TOS
Tabi	Générateur de tableaux html	1 . 1	/COMMS/RESEAUX/TABI 1 1 .TOS
UnARJ	Le plus rapide pour archives ARJ	9 . 97B	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/UNAR 9 9 7B .TOS
UPSIS	Dessin vectoriel	2 ‹ –	/GRAPH/UPSIS 9 5 .TOS
World Conquest	Jeu de stratégie	O . 9i	/JEUX/REFLEXIO/WC_O 9I .TOS
XKey	Clavier étendu		/BUREAU/DIVERS/XKEY .TOS
XURL	Extracteur d'URL	2 . 3 1	/COMMS/RESEAUX/XURL 2 3 1 .TOS
ZIP Split	Récupération d'archives ZIP abîmées		/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ZIPSPLIT .TOS

Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?

Il existe encore un espace de liberté
au milieu des affres compatibles !

3615 STMAG

des tonnes de programmes à télécharger,

des voix pour répondre à vos questions

des ataristes passionnés

NOUVEAU !!!
POUR RÉSOUDRE TOUS VOS PROBLÈMES AVEC LA CONNEXION INTERNET, TAPEZ SL INTERNET PUIS ENVOI, PASCAL NOWAK, SPÉCIALISTE DU RÉSEAU, RÉPONDRA À TOUTES VOS QUESTIONS

le paradis de l'Atari, c'est ici !

1,29 F/mn

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°117 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

Big Bob – Toutes machines avec disque dur
Big Bob permet de rechercher un fichier à la vitesse éclair sur un disque dur.
Très pratique lorsque qu'une partition est pleine à craquer.

CheckDisk3 – Toutes machines avec disque dur
C'est un défragmenteur de disque dur avec quelques fonctions avancées
comme par exemple la récupération des données effacées par mégarde. Indispensable !

Delm Paint – Falcon Basse résolution/256 couleurs
Un programme de dessin complet pour Falcon. Les principales fonctions y sont.
Vous avez les outils en mains pour créer. A vos pinceaux !

pas intéressant **Démo – Toutes machines**
Ce fichier contient la liste des démos au service démo mise à jour et un bon d'inscription pour la Place2be à venir.

Donkkong – ST couleur
Un jeu plus que célèbre ou un vilain gorille vous lance des barriques...
Ca vous dit quelque chose ? Essayez, c'est toujours aussi captivant !

pas intéressant **Fraction – Toutes machines – Patrick Briguet**
Un programme éducatif qui à pour but d'apprendre les fractions sous toutes leurs formes pour les petits.
Une manière simple et agréable pour vos enfants.

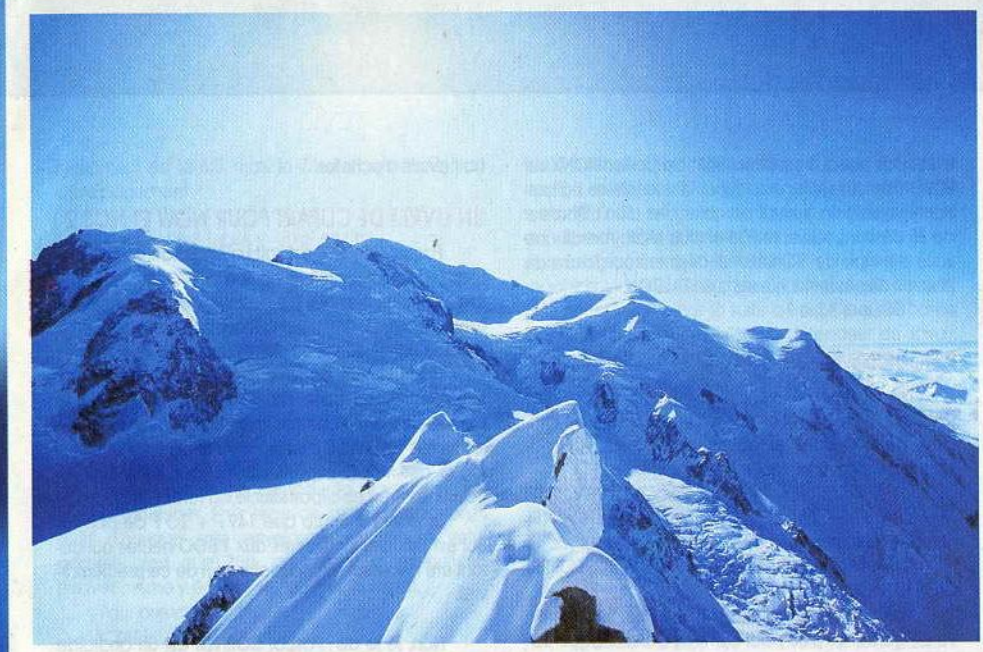
pas intéressant **Joe10 – Toutes machines – Pierre Tonthat**
Voici un éditeur de texte orienté page HTML.
Maintenant que ST Mag vous apprend à créer un site internet, voici l'outil qui vous fera aller plus vite.

Joust – Toutes machines / Basse résolution
On reste dans le plus que célèbre avec un jeu dont on ne se lassera jamais ! Elle en a fait courir du monde cette autruche...

Linux – Toutes machines
Un fichier en rapport avec l'article de David CURÉ

Listing GFA – Toutes machines
Le listing qui accompagne l'article de ce mois-ci.

Spooky4 – Falcon
Après le dessin, voici l'animation. Spooky4 va vous permettre de créer et d'animer des sprites.
La doc est en fichier texte avec le programme. Envoyez-nous vos réalisations

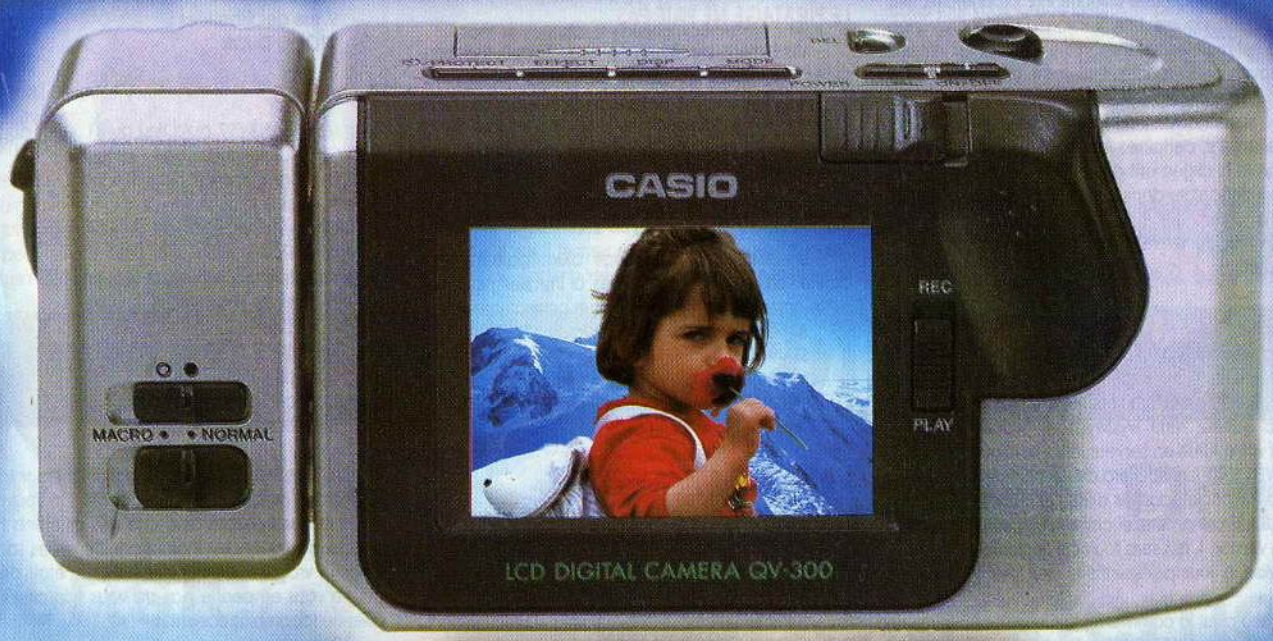


CASIO QV-300

FAITES DES ECONOMIES, ACHETEZ UN APPAREIL POUR LA VIE

- Plus aucun frais annexe : films, développements, tirages...
- Vous ne gardez que les photos réussies.
- Visualisation en direct des photos sur votre téléviseur.
- Transfert sur votre micro par liaison série.
- Résolution de 320x240 à 640x480 en 16 millions de couleurs, capacité de stockage 64 à 192 photos selon la qualité choisie.

4490 F



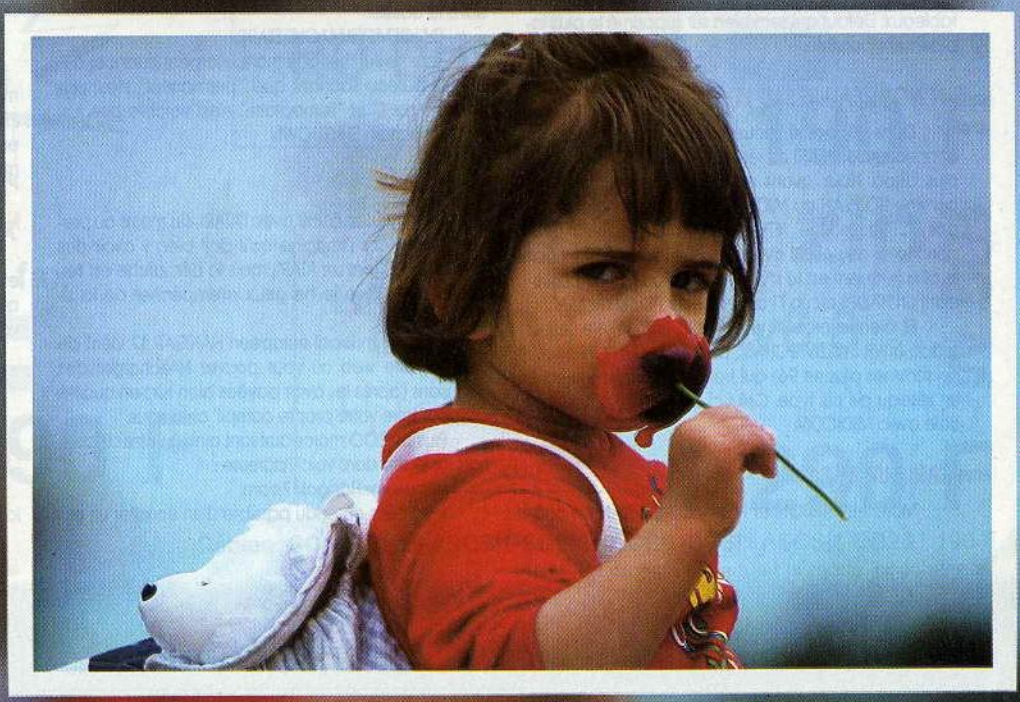
Taille réelle

KIT ATARI M&E

- Gestion optimale des capacités de l'appareil
- Compatibilité toutes machines
- Outil idéal pour les reportages, les présentations multimédia, les journaux scolaires ou d'entreprises, les slides show, le développement de jeux, la conception de pages Web.

490 F

9, rue du Pin Doré
53000 Laval
Tél. 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
http://www.parx.fr



SGI 01 43 57 08 04

OXO COMMUNIQUE

"Suite à la disponibilité de STARCALL en France (et son complément fax) grâce à la société PARX, et suite au fait que ce logiciel répondait tout à fait à l'attente qu'on peut avoir d'un produit de ce type, la société OXO SYSTEM a décidé ce qui suit :

1) d'abandonner le développement de SMILEY, logiciel de fax pour ordinateur ATARI & compatible.

2) de renvoyer toutes les personnes ayant demandé, ou désirant des informations sur le logiciel SMILEY vers la société PARX qui distribue le logiciel STARCALL.

Fidèle à sa volonté de ne plus faire développer que des produits aux fonctionnalités exclusives, ne faisant que pas double emploi avec des logiciels existants, OXO SYSTEM se concentre sur le développement de Wen.Suite, le nouveau nom de WEBSPACE.

WEN.SUITE

WEBSPACE évolue, et pour suivre ses nouvelles fonctionnalités, son nom change également. Il s'agit de WEN.SUITE, plus en adéquation avec ses objectifs. WEN.SUITE possède une couche PPP propriétaire, très simple à configurer. Une version de démonstration on-line est maintenant disponible. Celle-ci est le meilleur moyen de se rendre réellement compte des caractéristiques du logiciel, en particulier de sa vitesse, gage d'économie de téléphone en on-line. Naturellement, certaines fonctions sont désactivées, comme le chargement des images en http, fonction toujours disponible dans la version off-line, totalement gratuite.

Le prix de WEN.SUITE est toujours de 290 F ttc, prix public.

WEN.SUITE II

La version 2 de WEN.SUITE est d'ores et déjà annoncée. Jusqu'à deux fois plus rapide que la version 1, WEN.SUITE II existera en 3 versions N(normale), P(avec éditeur html wysiwyg) et S(pouvant transformer votre ATARI en serveur intranet, d'où le S).

WEN.SUITE II proposera de nombreuses nouvelles fonctionnalités et facilités dans l'utilisation d'Internet. WEN.SUITE II est annoncé comme à peine plus cher que la version 1, qui sera toujours disponible.

Mise à jour préférentielle aux premiers acheteurs."

Voilà pour le communiqué. Ce qu'il oublie de signaler, c'est que WEN.SUITE est enfin terminé et donc disponible à la vente. Aux dires des auteurs, il ne reste qu'un défaut : la non-lecture des tableaux dans les tableaux. Défaut qui sera bien sûr supprimé le plus rapidement possible.

UN NOUVEAU RESAU ETHERNET POUR ATARI

Dans le passé, nous avions eu BIONET pour connecter des ATARI en réseau ETHERNET. Celui-ci n'est plus dispo. Nous avons eu depuis d'autres réseaux comme ITOS LAN ou MIDI COM, mais ceux-ci ne sont pas à la norme ETHERNET indispensable pour connecter des ATARI avec d'autres machines. Le cas le plus fréquent est le studio de PAO ou atelier possédant un HADES ou un TT ainsi que du PC ou du MAC.

Et bien le problème est en passe d'être résolu grâce à WB SYSTEMTECHNIK, auteur des LINK 97 (nous ne sommes plus en 96) qui travaille d'arrache pied à un réseau de ce type. Celui-ci sera en plus compatible avec MIDICOM

ATARI SUR BE BOX

Marc ABRAMSON et Mathias AGOPIAN ne chôment pas puisqu'ils sont en train de porter STONX sur BE BOX. Les résultats ne sont pas d'une vitesse hallucinante, mais cela devrait combler plus d'un utilisateur de BE désirant utiliser le TOS et puis Marc me dit que vu le principe de STONX, c'est déjà extraordinaire de pouvoir dépasser la vitesse d'un FALCON.

TOS über Alles ?

RETOUR DE SALON

Les nouveautés vont pleuvoir d'ici peu sur vos têtes car PARX et TDM ont rempli leurs caddys de logiciels, périphériques et autres utilités pour vos machines lors des ATARI SHOW britanniques.

PARX : POSITIVE IMAGE, DEVPAC 3, DEVPAC DSP, DIAMOND EDGE, TWIST 2, ... ET ? ET ? ET ? Allez je ne dis rien c'est la surprise et puis en plus c'est pas sûr sûr.

TDM : NEMESIS, VIDELITY, APEX MEDIA, TUS HD, TUS CLOCK, RACK FALCON/ST, TUS SERIE.

Voilà pour les produits anglais. Pour le reste on va en garder un peu pour les news dans chaque cahier.

Le plus dur c'est qu'il faut traduire maintenant...

LE PIRATAGE NE PAIE PAS

Un lecteur de Douai nous a envoyé des coupures d'articles relatant un procès de pirates informatiques. Et bien le moins qu'on puisse dire, c'est qu'ils ont dérouillé. Jugez plutôt : un an de prison ferme et 750 000 F d'amende. De quoi refroidir tous ceux qui pensent que le piratage est impuni dans ce pays.

INSTALLER UNE CARTE NOVA SUR TT

Un utilisateur, après avoir bien "galéré", nous confie l'ordre des programmes à installer pour voir cette carte graphique fonctionner correctement.

A mettre dans le dossier auto :
STA-VDI.PRG
NVDI.PRG (V4.11 r6 ou r3)
MENU.PRG ou XMENU.PRG
Hors cet ordre, point de salut !

MOTS LONGS SOUS MAGIC

Un lecteur a réagi aux propos de Jean Jacques ARDOINO à propos de la non-gestion des mots longs sur ATARI.

Pour pouvoir le faire, le lecteur nous signale qu'il suffit d'utiliser VFACONF.PRG.

Il se trouve dans le dossier
C:*.\GEMSYS\MAGIC\UTILITY\

Pour l'utiliser en permanence, il faut le copier dans le dossier
C:*.\GEMSYS\MAGIC\START\

Pour ne l'utiliser que manuellement le lancer depuis le bureau sachant que "permanent" n'est pas possible sur C et "temporaire" n'est valable que jusqu'au prochain SHUTDOWN

HANGAR 17

Cela n'a rien à voir avec l'ATARI, du moins au premier abord car j'imagine qu'il doit bien y avoir des musiciens qui ont un ATARI, mais la démarche est tellement bien, que je ne peux m'empêcher de la signaler.

Le label musical européen HANGAR 17 vient de créer un site web où vous pouvez télécharger des chansons (après les avoir payées bien sûr) en qualité CD pour faire votre propre compil' chez vous.

Plus de 100 morceaux sont ainsi à votre disposition sur le site dont voici l'adresse :

http://www.Hangar17.com

Il est bien entendu possible d'en écouter un extrait avant d'acheter.

UN LIVRET DE CLIPART POUR WOW ET NCS 2

Pascal CORNOT est soit un androïde, soit un mutant, soit un Dieu, soit je ne sais pas quoi, mais il ne peut pas être humain. Ce n'est vraiment pas possible tant il abat un travail de Titan pour lequel même Hercule aurait donné sa démission.

Non content de faire évoluer en permanence sa gigantesque base de donnée html sur tout le monde atarien (y compris avec catalogue de toutes les fontes CALAMUS dispos), il vient de faire le catalogue des 9 360 cliparts du cd rom WOW (on retrouve les mêmes cliparts sur le cd rom NCS 2).

Le livret ne coûte que 149 F + 20 F de port ce qui est ridicules comparés aux 1 800 heures qui auront été nécessaires à la réalisation de ce précieux livret.

Non, je le dis : Pascal CORNOT est un androïde qui vit à l'adresse suivante (il en faut bien une, pour vendre) :

Pascal CORNOT
9, rue des Ribottées
21000 DIJON

GIGAFUN'97

La GIGAFUN'97 aura lieu du 31 Juillet au 5 Août 97 à OFFENDORF (67).

Le programme y est très alléchant, voici les différents concours :

démo
intros 96 Ko
Images graphiques
images de synthèses
Animations
Musique
Concours 1/4h
Concours de jeux
Wildcompo

Le dossier est très réussi graphiquement et dénote d'une organisation impeccable. On trouve déjà les tarifs des boissons ainsi que des différents menus de la restauration. Les indications d'arrivées sont parfaites. A vrai dire, c'est comme si on y était déjà, ce qui ne vous empêche pas de vous y inscrire pour y aller de façon plus concrète.

Pour cela, une adresse :
HEISSLER Olivier
5, rue Hochweg
67850 OFFENDORF

Tiens, cela vous dit quelque chose ? Oui forcément, O.HEISSLER est le trésorier de F.F.C. qui réalisait PFM et comme c'est le F.F.C. qui organise la GIGAFUN, il est donc logique qu'on retrouve l'adresse d'un de ses membres...

NORDIC SHOW'97

Le NORDIC SHOW qui regroupe tous les éditeurs et acteurs de la vie atarienne dans les pays nordiques aura lieu du 13 au 15 Juin 1 997 à Göteborg. Pour vous y inscrire ou avoir plus d'infos :

URL : www.tripnet.se/sak/nas
STRAIGHT BBS +46 31 336 39 73
email: Rolf Johansson at rojo at tripnet.se

PROTEXT v.6.6

PROTEXT est toujours en développement malgré la fermeture de COMPO UK. La version disponible ac-

tuellement est la 6.6, mais la 7 est d'ores et déjà en développement.

LES SCANNERS UMAX SUR ATARI

HOMA SYSTEM est en train de faire un driver GDPS pour les scanners UMAX. Vu la très grande qualité et le faible prix de ces scanners, on ne peut que se réjouir d'une telle initiative.

ICTARI

ICTARI, c'est un groupe de programmeurs ataristes anglais. Ils réalisent un diskmag où l'on trouve des tas de trucs et astuces pour la programmation sur nos machines. Pour recevoir cette publication, il suffit d'envoyer une enveloppe timbrée à votre adresse ainsi que 75p. pour chaque mois. Vous pouvez même y écrire si le coeur vous en dit.

Pour prendre contact :
ICTARI
G. GREENWAY
8, Denmark Road
Readings, Berks, RG1 5PA
GRANDE BRETAGNE

ou
e-mail : augeas at elis.demon.co.uk
ou encore
http://www.elis.demon.co.uk/ictari/ictari.htm

JAVA sur ATARI?

La nouvelle mode du monde PC, avec l'Internet, est le langage JAVA. Un langage inventé par SUN et qui a pour but de faire fonctionner les applications écrites en JAVA sur tous les ordinateurs le supportant. Vous avez dit tous ? Intéressant pour nos machines non ? Il existe actuellement un "clone" de JAVA, dénommé Kaffe, en cours de développement selon le principe du GNU, à savoir un accès au source et qui plus est, gratuitement. Pour le moment, il s'agit d'une machine virtuelle JAVA, c'est-à-dire que ca ne suffit pas pour faire tourner la suite bureautique préparée par Corel par exemple (grand défendeur du Java), mais c'est un premier pas. Le portage existe pour Mac et Amiga, alors pourquoi pas sur nos Atari ? Les personnes courageuses peuvent toujours se faire recenser auprès de Bertrand Marne (association Evolution).

En attendant, voici l'adresse Internet ou les plus impatients peuvent trouver toutes les informations désirées :

http://www.kaffe.org/

BAISSE DE PRIX CHEZ LOGITRON

LOGITRON baisse ses tarifs. Tous les jeux passent à 190 F. Voilà qui va faire des heureux !!!

SHARK : LE REQUIN BOIT LA TASSE

Tout le monde a entendu parler de SHARK, le super revendeur PC qui casse les prix.

Et bien, dans le numéro 2 du VIRUS INFORMATIQUE (magazine à vous procurer absolument), on apprend que SHARK est au bord du gouffre et ce pour avoir appliqué une méthode commerciale totalement suicidaire. En effet, pour avoir de tels tarifs, les marges pratiquées sont tellement faibles que la société ne pouvant etre rentable devrait fermer ses portes, sinon sa "gueule". La question qui se pose est "comment a t'elle pu tenir si longtemps ?" Et bien tout simplement avec la fameuse méthode des accomptes à 100%. Votre accompte sert en fait à payer la marchandise d'un autre client qui lui aussi a payé un accompte à 100% quelques temps auparavant, accompte qui a lui aussi servit à livrer un précédent client... Un jour tout éclate à la figure de la société, car c'est l'inflation permanente et on estime à plus de 1000 le nombre de clients lésés par SHARK.

Mais SHARK n'est pas le seul à casser les prix pour finir par couler faute de marge suffisante. C'est une pratique courante dans le monde PC et c'est sans doute pourquoi il de bon ton de penser chez les ataristes que les revendeurs ATARI volent leurs clients comparés aux revendeurs PC. Réflechissez à deux fois avant d'acheter vos périphériques, vous pourriez vous retrouver sans garantie ou, pire, sans matériel pour cause de cessation d'activité de votre revendeur aux tarifs si attractifs !

MUSIQUE : LE PLEIN DE NOUVEAUTES

Le monde du dévellopement est étonnant. On se retrouve plusieurs mois sans rien à tester et d'un coup tout vous tombe dessus. Le prochain numéro de ST MAG se retrouvera donc avec AUDIOMASTER 2, DIGITAL HOME STUDIO, DIGITAL JINGLE BOX, DIGIPLAY, STARTRACK et peut etre meme ZERO X 2. Rendez-vous donc le mois prochain pour le grand retour de François AUBOUX.

Godefroy de MAUPEOU
Fabrice BAMAS

PARX VOUS PROPOSE

Modem Sportster V34 + STarCall
➡ Emulateur de terminaux
➡ Emission/Réception de fax
➡ Répondeur Vocal
➡ BBS intégré
= 1 690 F

Disque Dur SCSI Externe 1.2 Go + HD-Driver v6.0 = 2 190 F

Iomega zip 100 Mo + HD-Driver v6.0 = 1 290 F

Câbles SCSI2-DB25 / SCSI1-SCSI2 / SCSI1-SCSI1 / SCSI1-DB25 : 190 F
Les câbles ne sont ni repris, ni échangés.

Frais de port : 50 F
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

PARX
9, rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70
E-mail info@parx.fr

l'évolution d'EVOLUTION

Bienvenue de nouveau sous la rubrique d'Evolution. Avant toute chose je souhaite rappeler que nous voulons lancer une campagne de publicité sur les TOS compatibles et, que le mois dernier nous avions lancé deux appels. L'un à l'intention des professionnels de l'ATARI : s'ils souhaitent participer à une telle campagne, qu'ils nous contactent au plus vite. L'autre appel était destiné à tous les utilisateurs d'ATARI, qui souhaiteraient participer à l'élaboration de cette campagne (Publicitaires, infographistes, imprimeurs... sont les bienvenus), qu'ils nous contactent aussi. Autre rappel, le mois dernier toujours, j'ai demandé à ceux qui avaient utilisé Evolution de nous recontacter pour nous dire où ils en sont. Certains ont déjà répondu (Avant la parution de l'article, ce qui est TRES fort) et vous aurez de leurs nouvelles très bientôt.

Faire ci et çà

Je reçois des lettres et on me laisse des messages sur minitel en me disant qu'Evolution devrait faire ci et ça. Je tiens à mettre les choses au point. Evolution ce n'est pas moi mais vous, vous tous utilisateurs d'ATARI. Cet organisme a été créé pour soutenir VOS machines, par VOS actions. Malgré de nombreux essais infructueux de préhension avec les pieds pendant ma tendre enfance, je constate que je n'ai que deux mains et que mon temps est-TRES-limité. C'est pourquoi je ne peux me consacrer entièrement à Evolution et quand bien même je le pourrais cela ne suffirait pas encore ! De nombreuses bonnes idées me sont données mais que je ne peux réaliser faute de temps. Dans ce cas je conseille de les réaliser vous-même, Evolution peut vous soutenir, vous offrir à la place sous cette rubrique, vous mettre en contact avec les professionnels de l'ATARI, bref vous aider mais ne peux pas réaliser vos idées (souvent bonnes) à votre place.

Essayez donc à l'avenir de ne plus écrire : « Pourquoi ne faites-vous pas ci ? » ou « Evolution devrait faire ça. »; Mais « J'aimerais faire ci, comment faire ? » et « je veux me lancer dans ça pouvez-vous m'aider ? ». Certains ont déjà entrepris des actions de soutien aux compatibles ATARI, aidés par Evolution, il en sera d'ailleurs question dans une prochaine rubrique.

Les Recherches du mois

Comme la période est un peu creuse, voici deux recherches un peu spéciales :

Gaëtan PERRIER recherche des documentations sur les composants PAL et GAL, car il réalise un programmeur de microcontrôleurs sur le port parallèle du Falcon (le proto fonctionne pour les EPROM, les EEPROM, les FlashEPROM, bientôt les SRAM et microcontrôleurs AMTEL). Si vous avez des infos sur ces types de chips contactez le aux coordonnées suivantes :

PERRIER Gaëtan
Côte de Mirbel
14270 MEZIDON CANON

Bal APHANICE sur RTEL et STMAG

Voici maintenant une recherche inversée, puisque d'habitude ce sont des gens qui ont des projets qui cherchent des collaborateurs, cette fois c'est un collaborateur qui recherche un projet : SEBKHA Philippe est graphiste 2D et aimerait faire profiter de ses compétences dans le cadre de la réalisation d'un jeu. S'il vous manque un graphiste pour mener à bien votre projet SERIEUX, contactez Philippe :

SEBIHI Philippe
445 Quartier Saint-Hermentaire
83300 DRAGUIGNAN

C'est la Fin

Peu de nouveautés ce mois-ci, il a été calme sur le plan ATARI et en plus j'ai eu très peu de temps pour m'en occuper. Je clos donc la rubrique de ce numéro en vous rappelant que vous DEVEZ vous inscrire dans le fichier de compétences d'Evolution en répondant aux questions qui vous étaient posées dans le N°114 (et dans le 104). J'ajoute que si vous avez un problème dans la réalisation d'un de vos produits, n'hésitez pas à nous contacter pour faire une recherche de compétence. Enfin, si vous avez des idées pour faire progresser le monde ATARI, ne restez pas dans votre coin sans rien faire, lancez-vous, et si quelque chose bloque écrivez-nous pour nous le signaler, on pourra peut-être vous aider.

Bertrand MARNE

MARNE Bertrand
13 Rue du 4ème Zouaves,
93110 ROSNY-SOUS-BOIS

(N'oubliez pas de joindre 3 timbres au tarif lettre pour une recherche de compétence et/ou une enveloppe timbrée à votre adresse si vous souhaitez recevoir une réponse)

Au mois prochain pour l'évolution d'Evolution.

~ETILDE~

ETILDE – Produits 97

Voici quelques-uns des logiciels disponibles pour 1997. Contactez-nous pour tous renseignements complémentaires.

Tél. : 05 61 63 48 22

PAPYRUS GOLD *(4.26) Le traitement de texte !*

1260 F TTC port 35 F
Mise à jour : nous contacter.

- *2 Mo minimum et disque dur obligatoire du ST au FALCON.*
- Interface GEM compatible Magic (haute résolution et VGA).
- Affichage WYSIWYG, zoom imprimante, usage souris et clavier.
- Création de tableaux très facile avec fonctions de calcul sophistiquées.
- Boîtes de dialogues non modales, blocs discontinus, micro-espacement.
- **Impression** vectorielle sous NVDI 3&4 et **couleur** sous NVDI 4. -> (*720 dpi*)
- Multicolonnage, insertion d'images (IMG, GEM,TIFF,etc.), rotations.
- Publipostage, en-têtes et bas de page, notes de bas de page, etc...

Un logiciel offert, à choisir parmi les "Autres produits" précédés de l'astérisque.

Dictionnaire français pour Papyrus = 150 F

Document entièrement réalisé avec PAPYRUS GOLD (600 dpi)

Correcteur Syntaxique *(Version 2.01)* Le Rédacteur+

Le seul correcteur grammatical sur ATARI !

Mise à jour à partir des Rédacteur3 ou 4 (5 disquettes, 1 manuel 64 p.) = **690 F**

- 4 Mo minimum et disque dur obligatoire. (Mise à jour 1.21 à 2.01 = **100 F**)

Le Rédacteur 3+ : **1190 F** + 45 F de port + un cadeau.

Le Rédacteur 3 Version 3.16F : **590 F** TTC + 45 F de port.

Orthographe, Formules Mathématiques, Publipostage, Macros, Import-Export, Insertion d'images, impression texte ou graphique, synonymes en option, etc...
11000 ex. vendus

Nouveaux dictionnaires Techniques : **(Rédacteur et Papyrus)**
Médical (100F), Chimie (60 F), Bâtiment (60 F), Technique Général (80 F), Termes Canadiens (60 F).

Modules de conversions : LIB->RTF version 1.0 : **50 F TTC**. ***RTF->LIB*** version 1.0 : **50 F TTC**
- Programmes indispensables pour les exportations vers PAPYRUS !

Comptabilité personnelle : (mise à jour (100 F), nous contacter)

COMPTADOM version 5.0 (compta. en partie double très complète, vous permet de gérer tous vos comptes simultanément, fonction d'analyse, budget) : **290 F** + port 30 F. Du même auteur, **DIET-APO** (diététique) **190 F** + 20 F

ST COMPTE 4 version 4.28 (gestion et analyse de compte bancaire très simple avec budget et graphiques intégrés, fonctionne sur ST et FALCON) : **150 F** + 20 de port.

ST BUDGET 3 (Gestion de placements, emprunts, calcul d'impôt, etc...) : **190 F** + 20 F de port.

Comptabilité Professionnelle : (mise à jour, nous contacter)

1 **Gestion Commerciale** 2.0a (Facturation, devis, stock) : ... **890 F**+35 F de port.
2 **Gestion Comptable** 1.14a (Bilan, Immobilisation, tiers) : ... **890 F**+35 F de port.
3 **Le Comptable 2** 2.70 (Comptabilité très simple) : ..... **390 F**+35 F de port.
4 **Gestion du personnel B** 1.14d (Paye - de 10 salariés) : ... **490 F**+35 F de port.
5 **Gestion du Personnel D** 1.14d (Paye multi-salariés) : ..... **690 F**+35 F de port.
6 **Le Gestionnaire** 2.09 (Tableur grapheur comptable) : ..... **100 F**+20 F de port.

Offres Spéciales :

Pack N° 1 (1+2+6) **1350 F**
Pack N° 2 (1+2+6+4) **1590 F**
Pack N° 3 (1+2+6+5) **1790 F**
+45 F de port.

Autres produits : COM (Emulation minitel) 190F, Dessin Technique* 150F, Le Dessinateur* 150F, Le Professeur* 150F, L'Electronicien 150F, L'Investisseur* 150F, **Spectral Tool Kit (S.T.K..)** 1290F, Le Dentiste 250F, Paint Master* 50F, Sprite Animator* 50F, Vision Light 270F, Azthèque2* 80F, Eureka 80F, NVDI4 649F, Magic C 799, Graal Calc1+Graph 190F, **Graal Calc 3 : 390F**, Graal Base (base de données) 190F, P-Logo+Graal Xpert (système expert) 290F, Câble Minitel 70F.

Vous trouverez ces logiciels chez votre revendeur ou vous pouvez commander directement à ~ETILDE~ :
3 rue Bertrand de Born 31000 TOULOUSE - Tél. : 05 61 63 48 22 - Fax : 05 61 63 45 60.
Commande "sur papier libre" signée datée (paiement par chèque ou mandat à l'ordre d'ETILDE).
* Logiciels pouvant êtres offerts. Tous ces prix sont TTC. Offre valable jusqu'au 30/09/97 dans la limite des stocks disponibles.

~ETILDE~

les nouvelles du front

Après l'annonce de C-LAB (qui abandonne le Falcon), nous voulions savoir qui était les repreneurs potentiels du Falcon. Cette question est assez essentielle parce que le stock de carte mère est épuisé et il serait assez important de pouvoir fabriquer de nouvelles cartes mères. Toutefois, l'existence de l'Hades et les annonces sur le Milan ou le Phenix permettent d'espérer de nouvelles évolutions.

Les candidats potentiels à la reprise.

En France, nous avons pensé de suite à Studio Capitale qui si vous vous rappelez bien (voir dans le ST MAG 107) voulait promouvoir le Falcon à une certaine époque. Malheureusement, après contact avec SC, la possibilité de reprise de la licence semble compromise. Il semble y avoir un blocage des licences (et plans) de la part des détenteurs des dits plans... De plus, les composants spécifiques Atari sont quasiment épuisés car quelques sociétés ont racheté les derniers composants en stock. SC qui vendait tout de même 50 unités par mois est assez embêté par ce manque de Falcon. Elle a donc adapté sa gamme sur PC..."Toutefois, si le Milan est aussi bien qu'on me l'a dit, je prendrais du Milan" argumente SC.

Le deuxième candidat logique se trouve être OXO SYSTEMS. Nous allons parler un peu plus en détail de cette société dans cet article. Mais pour ce qui concerne la fabrication des cartes mères Falcon, OXO SYSTEMS nous dit "Nous n'avons pas encore la vanité de concevoir et fabriquer une carte mère pour Falcon libre des composants Atari".

Il faut bien comprendre le problème actuel du monde Atari. Atari a utilisé pour ses cartes des composants spécifiques (conçues par Atari) et donc introuvable sur le marché. Comment assembler une carte mère sans ces composants ?

A part la solution OXO SYSTEMS qui consiste à prendre votre Falcon pour construire une nouvelle carte plus puissante et évolutive. Le seul moyen est de tout refaire (les circuits et prendre des composants à peu près similaires) comme l'Hades.

Chez nos amis étrangers

La situation semble immobile pour l'instant chez nos amis étrangers. Notre correspondant Allemand, Tim MOLDENHAUER, ne semble pas convaincu d'une reprise des licences par une compagnie. D'après lui, la seule compagnie en liste en Allemagne serait Software Service Seidel. Du côté de la Suède, chez LINE AUDIO, on n'est pas vraiment navré par l'abandon de C-LAB mais très déçu. LINE AUDIO a beaucoup travaillé pour C-LAB mais sans jamais voir beaucoup de résultat ! Malgré cela, LINE AUDIO ne compte pas abandonner l'Atari en disant clairement :"I like Atari, I hate PC".

En bref, j'aime l'Atari mais pas le PC...

(N.D.L.R. SOUNDPOOL propose des Falcon reconditionnés dont nous attendons le tarif).

OXO SYSTEM

Ce mois-ci, nous avons donc interviewé OXO notamment pour leur carte EVOLUTION. OXO travaille exclusivement sur Falcon. "Avec nos 250 m2 d'ateliers, nous aurons de quoi monter nos cartes EVOLUTION". Les développements sont partagés entre le Hard et le Soft.

"Le plus dur a été de maîtriser les composants spécifiques Atari" nous dit OXO. C'est à dire que la carte Evolution prend les composants spécifiques Atari de votre Falcon. Ainsi, ces composants sont placés dans une nouvelle carte mère plus évolutive et possédant notamment de la TT-RAM. "De base, vous accélérez votre ordinateur".

En effet, l'ajout de la TT-RAM 32 bits en direct processeur (vitesse du processeur) permet un gain très appréciable ! Vous aurez donc sur la carte de la ST-RAM et de la TT-RAM. Attention ! La TT-RAM n'est pas une RAM spécifique TT mais simplement de la DRAM (SIMM) que vous trouverez facilement à 150FF les 4 mos. En fait, pour être plus clair, les deux rams ne sont pas accessibles par le même "chemin", ce qui fait qu'il n'y a pas d'embouteillage entre les différents accès de la vidéo, son, etc.

Evolutif ? Pourquoi ?

"Nous avons aussi prévu d'origine de pouvoir ajouter un DSP plus puissant" ajoute OXO. En effet, ce composant est essentiel dans le Falcon et son accélération en puissance et en vitesse est très enviable.

De plus, OXO nous explique : "On pourrait par exemple rajouter une carte 68040 pour moins de 2000 FF". La carte EVOLUTION permet grâce à son architecture d'envisager une carte avec un tel microprocesseur.

Les softs

OXO travaille aussi sur ses deux logiciels phares : Web Space et Studio 1024. Web Space change pour devenir une suite de logiciels consacrés à Internet. Le nouveau nom sera "WEN suite" et disponible normalement lorsque vous lirez ces lignes. Studio 1024 lui permet maintenant de travailler en 96 Khz et 24 bits en interne (donc plus de précision). Ces valeurs seraient-elle en rapport avec la nouvelle norme du DVD ROM ? Pas impossible.

Voilà, la place qui m'est donnée est comblé donc à la prochaine fois !

Emmanuel JACCARD

des nouveaux cd roms

Die Ultimative Software Pakete

Encore un nouveau CD-ROM qui nous provient d'Allemagne, décidément très productive en la matière. C'est la société éditrice du magazine ST-Computer qui a lancé cette production sur la fin de l'année 1996. Un CD qui ne se veut pas rempli à son maximum dans un voeu de qualité plus que de quantité avec 450 Mo à disposition.

Les données sont classées dans des dossiers alphabétiques, contenant eux-mêmes des thèmes commençant par la lettre du dossier. Ainsi dans le dossier A vous trouverez par exemple, les logiciels dédiés à l'astrologie, les gestionnaires d'adresses, l'astronomie etc. Bien sûr, certaines personnes pourront être surprises par ce classement, puisque les dossiers sont intitulés avec des noms allemands, donc pas toujours très intuitifs, mais on s'en sort somme toute assez bien. Trois dossiers sortent de ce classement pour des produits destinés à des machines spécifiques, dans le cas présent STE, TT, et Falcon seront donc de la fête !

Globalement ne vous attendez pas à trouver de nouvelles fraîches, le CD-ROM nous arrive avec pratiquement 6 mois de retard, mais son contenu est loin d'être inintéressant.

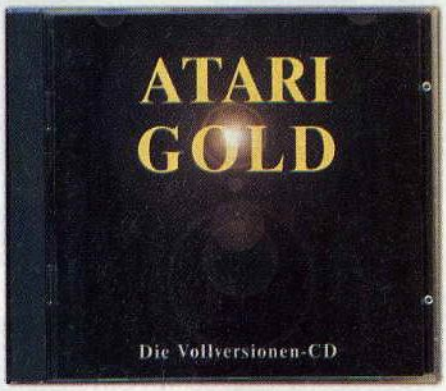
Certains points sont vraiment destinés aux germanophones, puisque des dossiers entiers de textes sont présents, comme l'intégralité de la bible, mais en allemand, donc pas forcément accessible à tous.

A côté de cela pas de sujet, ou de thème qui sorte du lot, c'est un panel de logiciels aussi divers que variés. On ne trouvera pas de dossier massivement destiné aux fans de modules soundtrack, de démos, de polices de caractères, ou d'images, mais plutôt une bonne représentation équilibrée, avec un peu de tout sans en abuser. Tous les sujets sont abordés, avec tout de même une prédominance dans le domaine des utilitaires, et des outils de bureautiques. Ces derniers sont hélas trop souvent destinés aux allemands, pour des produits comme la gestion de budgets, les loteries nationales etc.

Dans les éléments vraiment intéressants à notre goût, on notera la présence d'applications MIDI de bonne qualité, parsemées de bonnes séquences. Un dossier destiné aux personnes désireuses de monter des pages web, avec une multitude de petites images particulièrement adaptées à l'embellissement de vos pages. Un dossier de fontes dédiées au traitement de texte Signum !, qui jusqu'alors n'étaient pas diffusées. Enfin un dossier Portfolio qui ne pourra que satisfaire les aficionados, et un dossier POV accompagné de pratiquement 200 scripts, les sources et quelques belles images.

Conclusion

Die Ultimative Software-Pakete est un CD qui sera bien au chaud dans votre CDthèque, ce n'est pas un incontournable, mais il est de bonne qualité et donne un bon tour d'horizon des logiciels du domaine public du moment.



Atari Gold

Gold, ou Or pour les non anglophones. Je vous rassure, ce n'est pas un CD en or massif de par sa matière, qu'on se le dise, mais en revanche de par son contenu c'est une certitude !

Atari Gold est encore et toujours une production allemande, qui n'a ce jour jamais à notre connaissance eue d'égal. Ce n'est pas un CD comblé de logiciels du domaine public, pas toujours frais, ni passionnants... C'est un CD exclusivement réservé à 20 logiciels. C'est peu, n'est-il pas ?

Oui, mais 20 logiciels en version complète ! Et pas des moindres... allez zou on se fait un rapide tour d'horizon, car il y en a pour toutes les machines, et vraiment pour tous les goûts !

E-Backup v1.54, logiciel de sauvegarde des données.
F-Drum, éditeur de séquences de batterie.
Formula, éditeur de formules mathématiques.
Fractals 4, générateur de fractales complexes.
Ganymed, jeu pour Falcon proche d'Asteroïd.
Korrespondenz, une série de lettres types en allemand.
Locate it, logiciel de traduction allemand/anglais.
PixArt v3.34, logiciel de dessin.
Mortimer, utilitaire de gestion et d'organisation de votre machine.
Omikron Basic 3, le basic Omicron.
Pac Them, un Pacman pour Falcon.
Papyrus 3, le célèbre traitement de texte.
Rainbow 1.2, logiciel de dessin et de retouche multimédia.
Raystart 2, raytraceur 3D multimachines.
Script 4, autre traitement de texte d'exception.
Spitzenreiter II, gérez et suivez les matchs de foot.
Substation, un genre de doom pour STE et Falcon.
Technobox drafter, un outil de dessin 2D professionnel.
Toxis 5.5, antivirus.
Trilingua, traducteur automatique.

Incroyable non ? Vous avez bien compris pour 300 F vous avez tous ces logiciels en version COMPLETE !!! En plus, pour parfaire ca, vous trouverez des bulletins pour obtenir des mises à jour de versions plus récentes à prix spécial ! Version que vous aurez également en version de démonstration dans la majorité des cas sur le CD !

On croit rêver mais c'est bien une réalité... le CD de l'année qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte !

Enfin je modère juste sur un petit point, toutes les versions que vous aurez ici entre les mains sont en allemand, mais vous profiterez pour faire les mises à jour en version française, de toute façon vous serez gagnant !

Emmanuel JACCARD

les cahiers de l'HADES

SLM SUR HADES ?

Peut-être, car WB SYSTEMTECHNIK vient de réaliser un LINK DMA IN & OUT. Du coup tous les ordinateurs privés de DMA (HADES et FALCON) devraient pouvoir avoir une SLM connectée. Reste à tester le produit pour vérifier son taux de compatibilité. En tout cas, l'initiative est excellente.

CARTE PCI PENTIUM POUR HADES

COMPUTER DIRECT, la société canadienne, avait annoncé une carte PENTIUM pour HADES avec photos de ladite carte à l'appui. Nous avons envoyé plusieurs fax demandant si celle-ci était terminée (lorsqu'on a la photo de la carte, il semble qu'il ne reste plus grand chose à faire pour la faire tourner), sans réponse autre que le fameux "disponible pour le premier trimestre 97".

Lors des ATARI SHOW de Londres et BIRMINGHAM, nous avons rencontré Nima MONTASER de HOMA SYSTEM. Celui-ci étant compatriote de la société COMPUTER DIRECT, il nous semblait évident de lui poser la question. Quelle ne fut pas notre surprise quant à sa réponse.

COMPUTER DIRECT lui a demandé d'écrire les drivers de cette carte qui n'est ni plus ni moins que celle conçue à la demande d'APPLE pour leur fameuse machine MAC/PC. Nima MONTASER s'est empressé d'accepter ajoutant qu'il lui faudrait des infos techniques pour créer ce pilote. S'il a bien reçu celle du constructeur de la carte, il s'est vite rendu compte que celles-ci était largement insuffisantes et qu'il faudrait celle du constructeur de la machine l'ayant commanditée à savoir APPLE. Du coup la perspective de voir cette carte implémentée sur HADES devient beaucoup plus incertaine, car il est difficile d'imaginer APPLE donner des infos pour une machine concurrente, même si cette concurrence reste très faible quant au nombre de ventes de machines potentielles par rapport à celui d'APPLE.

Mais qui sait, avec un peu de chance, APPLE se dira que plus on est nombreux à lutter, plus on aura de chance de rester tous en vie.

N'empêche que je suis très pessimiste quant à la finalisation de ce driver.

STARTRACK

Ca y est, la carte principale est terminée. Un exemplaire vient de partir d'Allemagne à notre intention. Test donc le mois prochain et mise à disposition du public courant Juin.

LE PREMIER JEU SPECIAL HADES

Le premier jeu spécial HADES est en développement. Un des acquéreurs du clone ATARI le plus puissant vient de se lancer dans cette aventure. On sait déjà que le jeu est prévu pour tourner en 640 * 480 24 bit, résolution dispo sur toutes les cartes qui équipent les petits bébés de Fredi ASCHWANDEN.

On n'en sait pas plus sur le jeu lui-même, mais vue la qualité des précédents jeux créés par l'auteur, on s'attend au mieux.

CD RECORDER 2 SUR HADES

La protection de CD RECORDER 2 était basée sur un formatage spécial de la disquette d'origine. Or le lecteur disquette de l'HADES est particulier et n'aime pas les formatages non-standard. Et bien que les "graveurs" de cd se rassurent, SOUNDPOOL a fait une protection sur cartouche comme pour tous ses autres programmes.

Oui mais il n'y a pas de port cartouche sur l'HADES.

Exact, mais Fredi ASCHWANDEN et Stephan WILHEM (STARTRACK) ont travaillé à un port cartouche optionnel (photo dans le précédent numéro) qui devrait résoudre ce problème.

RESEAU ETHERNET SUR HADES

Dans les pages "Le Tour du Monde Informatique en 31 Jours", il y a un paragraphe sur un réseau ETHERNET pour ATARI. Si vous ne lisez pas ces pages, allez-y faire un tour et vous saurez que bientôt il sera possible de connecter en réseau un HADES avec un PC ou un MAC.

CARTE DSP POUR STARTRACK

Idem pour les pages REVUE DE PRESSE où je cite un article de ST COMPUTER qui explique que le logiciel STARTRACK permet de charger n'importe quel fichier LOD dans le DSP 56002. Tous ceux qui ont fait des effets de la mort comme ceux de CRAZY TO DISK vont pouvoir les charger dans cette carte DSP (Hein Mathias ?).

ILS TOURNENT SUR HADES

Pour parfaire la longue liste des logiciels tournant sur HADES un utilisateur, professeur de math, nous donne la liste suivante avec l'endroit où les trouver lorsque ce n'est pas évident :

EULER (calcul mathématique, courbes 2D, 3D, CD Compendium dossier Math), EUREKA (tracé de courbes 2D, 3D), FRACTION (récupéré sur THE BBS), GRAPH149, LE GESTIONNAIRE (ST HAUTE) *, LATEX et XLATOR.

Quant à M PLAYER, le correspondant nous signale qu'il tourne plus vite sur HADES 60 que ANIPLAY sur FALCON (ANIPLAY utilise le DSP).

Pour LE GESTIONNAIRE, je signale que la dernière version (la 2.07) en ma possession tourne dans toutes les résolutions y compris en 1260 * 980 24 bits.

DERNIERE MINUTE !!!

Un petit tour sur le site de MEDUSA SYSTEM, nous apprend que les produits suivants sont sortis ou en dévellopement :

- driver carte ET 6000
- carte fast & wide SCSI
- carte FLEXPORT
- adaptateur pour clavier ATARI

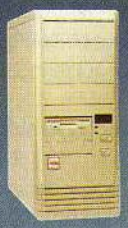
Plus d'infos le mois prochain.

Godefroy de MAUPEOU

La Terre du Milieu

le plus grand spécialiste ATARI de la région Rhone Alpes

HADES 60, MEDUSA 40, FALCON MKX en démonstration permanente
un véritable studio d'enregistrement complet en situation
un stock auquel vous n'osiez rêver
des programmes introuvables en neuf
150 m2 (magasin et bureaux) intégralement dédiés à l'ATARI
démo des plus grands (et des autres) logiciels du monde ATARI



GRAPHISME

RAINBOW II MULTIMEDIA : 590 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 1990 F
ARABESQUE 2 : 790 F
PIXART 3 : 540 F
OVERLAY 2 : 990 F
D2M : 690 F
D-FORM : 450 F
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
~~CYBERSTUDIO : 90 F~~
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 50 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F

VIDEO

EXPOSE : 2690 F
SCREEN BLASTER 3 EXT : 490 F
SCREEN BLASTER 3 INT : 250 F
QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

JEUX

SHEER AGONY : 290 F
SHEER AGONY CD : 290 F
MULTIBRIQUES : 290 F
EPILEPSI : 290 F
SHAPES : 290 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 290 F
OPERATION SKUUM : 290 F
RADICAL RACE : 290 F
SPACE FIGHTER : 190 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISAHR 1 : 169 F
ISHAR 2 : 169 F
ISHAR 3 : 169 F
ISHAR 3 CD : 190 F

EDUCATIFS

LES ANIMAUX : 290 F
LES DINOSAURES : 290 F
~~LES BASES DU DESSIN : 175 F~~
~~LES BASES DE L'ECRIT : 175 F~~
LES BASES DU FRANCAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

UTILITAIRES

SPEEDO GDOS 5 : 445 F
EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : 1790 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 200 F
EXTENDOS : 190 F
START IT : 260 F
TURBO ST : 90 F
FLEXIDUMP : 20 F

PROGRAMMATION

FACE VALUE : 349 F
A DEBOG : 150 F

BUREAUTIQUE

PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.15 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 30 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
SIGNUM II : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F
BECKER CALC : 90 F

GESTION ET TABLEURS

EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F

CD ROMS

ALPHA : 169 F
~~GAMMA : 249 F~~
~~DELTA : 199 F~~
OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
SDK : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
X PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F
JUST CALL ME INTERNET : 190 F
COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
500 MIDIFILES : 290 F
CALAMAXIMUS : 195 F
LIVRE CALAMAXIMUS : 195 F
BACKGROUND : 249 F
INFOPEDIA : 590 F
HEALTH PACK : 348 F
SPACE MISSION : 258 F
WORLD WAR II : 290 F
CD ENREGISTRABLE : 45 F

MUSIQUE

CUBASE AUDIO : 5990 F
QUINCY : 990 F
AUDIO TRACKER : 1190 F
AUDIO MASTER : 1790 F
DYNAMITE : 1490 F
EQUALIZER : 1490 F
ANALYSER : 1490 F
MIDI SYNC : 725 F
ZERO X : 1090 F
WAVE MASTER : 910 F
STUDIO SON V4 : 2990F
STUDIO SON LIGHT : 890 F
FREESTYLE : 1820 F
BATCHER : 390 F
GUITAR DREAMS : 690 F
DIGITAL TRACKER : 390 F
VOXX : 990 F
QUADERNO : 2990 F
BATCHER : 390 F
MT DESIGNER : 75 F
MASTER : 75 F
STE MELODY MAKER : 90 F
DATADAT : 249 F
PSI BACKUP : 460 F
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM 8 OUT PRO : 2990 F
JAM 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM 8 IN 8 OUT : 5680 F
FDI EXT. : 1590 F
FDI INT. 1290 F
PSI : 1690 F
INTERFACE ADAT : 3990 F
MO4 : 970 F
JAM SAMPLE CLOCK : 290 F
DOUBLE FAST CARD : 450 F
~~MIDEX + : 1500 F~~

PAO

CALAMUS SL'96 : 2490 F
CALAMUS SL'96L : ? F
update 93/94/95/96 : 1490 F
update 93/94/95/96L : 1100 F
update 1.09 › SL'96 : 2100 F
update 1.09 › SL'96L : 1680 F
module MERGE : 1690 F
module FILTRE : 1290 F
FILTRES SUPPLEMENTAIRES : 630 F
module PAINT : 2530 F
module LIGNE D'AIDE : 630 F
module EDDIE 2 : 1290 F
module FEINDATEN : 2100 F
divers modules 1 : 350 F
divers modules 2 : 350 F
divers modules 3 : 255 F
divers modules 4 : 255 F
module POSITIONNER : 530 F
module ALIGNEMENT : 430 F
module PERSONNALISATION : 530 F
module FRANKLIN : 350 F
module ASSEMBLAGE : 1450 F
module CALYPSO : 4290 F
module CALYPSO LIGHT : 1090 F
mod. MESURE : 320 F
m. SELECTION : 320 F
CODE BARRE : 1450 F
MAKRO MAN. : 255 F
POSTSCRIPT LEVEL 2 : 2530 F
pilote IMPRESSION TIF : 1690 F
spooler INT. LINOTRONIC : 2530 F
pilote SHINKO CHC S-445 : 3390 F
pilote impression VDI 3 : 840 F
pilote import PICT : 210 F
pilote impres. STYLUS PRO XL : 255 F
pilote impr. PRIMERA PRO : 3300 F
pilote WACOM UD : 630 F
pilote WACOM ARTPAD : 630 F
fontes BROOM : 255 F
pack fontes : 350 F
pack courbes gradation : 720 F
TYPE2TYPE : 720 F
TYPE ART 2.0 : 720 F
PHOTOLINE : 1250 F

HARDWARE

~~FALCON MKX : 6990 F~~
HADES 40 : 13950 F
HADES 60 (16Mo/2.1Go) : 17250 F
FALCON FX : 1690 F
AFTERBURNER : 2990 F
CARTE 14 MO POUR FALCON : 1590 F

GRAVAGE CD

CDD 2600 EXT : 3990 F
PACK GRAVAGE : 5990 F

PERIPHERIQUES

nous consulter

CONSOLES

JAGUAR + ALIEN : 490 F
LECTEUR CD + 4CD : 1390 F
PRO CONTROLLER : 245 F
CD MEMORY TRACK : 269 F
CATBOX : 590 F
LYNX : 290 F
POWER PACK : 185 F
SAC TRANSPORT : 185 F
SACOCHE : 90 F
COMLYNX : 39 F
BREAKOUT 2000 : 499 F
TOWERS II : 499 F
IRON SOLDIER 2 (CD): 499 F
JEUX JAGUAR : dès 199 F
JEUX LYNX : dès 90 f
nombreux accessoires

► catalogues gratuits sur simple demande
► port expédition dans le monde entier
Paiement : envoi en Colissimo
de l'argent SL à indiquer
(pas d'atelier informatique)

La Terre du Milieu
tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert - 74310 LES HOUCHES

PRATIQUE

spécialiste :Godefroy de MAUPEOU

le courrier du coeur

Le logiciel IMAGE COPY 4 pilote-t-il l'imprimante EPSON STYLUS 500 en 720 DPI sur un STE ?

IMAGE COPY pilote les STYLUS COLOR donc la 500. Le rendu est d'ailleurs très bon. Quant à la mémoire, j'ai un peu peur que 520 KO soit un peu léger. Cela reste à vérifier (si quelqu'un à la réponse...), mais avec 1 MO, cela ne doit pas poser de problèmes.

J'utilise les drivers SPEEDO pour la PRO XL ainsi que SPEEDO GDOS et cela ne marche pas avec LE REDACTEUR. Est-ce normal docteur ?

Hélas oui, car LE REDACTEUR utilise son propre système d'impression. Il faut donc utiliser le pilote STYLUS du REDACTEUR, mais je doute qu'il imprime en A3.

A quoi sert SPEEDO GDOS ?

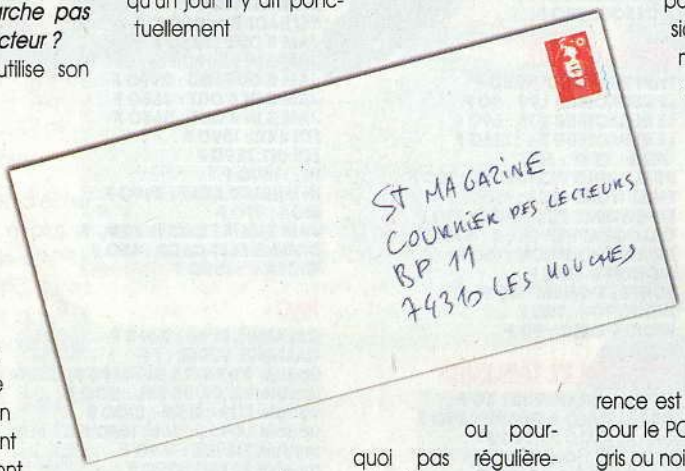
SPEEDO GDOS est un système d'impression permettant à tout programme programme l'utilisant d'avoir accès à ses fonctions d'impression. Du coup vous n'avez plus besoin de choisir un paramétrage d'impression par logiciel (pour ceux qui utilisent SPEEDO bien sûr). Ceux-ci adopteront celui paramétré depuis le bureau dans le CPX idoine.

Depuis sa version 3, NVDI contient "SPEEDO GDOS" en quelques sortes. Il est donc inutile d'acheter SPEEDO si vous possédez un NVDI depuis cette version 3. Si vous n'avez encore rien, il peut être plus intéressant d'acquérir NVDI qui est beaucoup plus évolué et offre en prime un accélérateur graphique qui métamorphosera votre ATARI.

Pourquoi ne pas mettre une disquette HD dans ST MAG ?

La grande majorité des lecteurs n'ont pas de lecteur HD, cela les pénaliserait donc et ST MAG également car nous savons qu'une bonne moitié d'entre vous n'achète ST MAGAZINE que pour le contenu de la disquette. Il devient alors évident que si nous abandonnions la disquette DD au profit de la HD, nous perdrions vite un lectorat indispensable à la survie du magazine.

Maintenant, il n'est pas exclu qu'un jour il y ait ponctuellement ou pourquoi pas régulièrement une deuxième disquette, donc HD, dans ST MAG.



Pourquoi personne n'importe les DIRECT 40 et DIRECT 60 ?

Les DIRECT 40 et DIRECT 60 ne sont que des HADES renommés car dans des tower personnalisés par l'importateur canadien COMPUTER DIRECT, celui-là même qui veut intégrer une carte PENTIUM dans l'HADES ou plutôt le DIRECT et dont nous vous donnons plus de détail dans LES CAHIERS DE L'HADES.

Vu que l'HADES est déjà importé en France, une importation des DIRECT serait tout à fait superflue.

Qu'est-ce qu'un joypad ou paddle STE ?

Le joypad est à l'origine une manette de jeu pour la JAGUAR. Plus perfectionnée qu'un joystick traditionnel (batterie de boutons d'options), elle possède la particularité de remplacer le "manche à balais" du joystick par une croix de déplacement. En version JAGUAR, cette croix de déplacement peut être de différentes qualités selon que l'on opte pour le JOYPAD classique ou le PRO CONTROLLER. Ces deux manettes fonctionnent aussi sur STE et FALCON à condition que les jeux les reconnaissent. Ce seront donc des jeux forcément conçus après la sortie de la JAG.

Notez qu'il existe une version du JOYPAD classique pour STE/FALCON qui s'intitule POWER PAD et dont la seule différence est la couleur : corps gris et bouton bleu pour le POWER PAD contre corps noir et bouton gris ou noir pour la version JAG.

On peut bien entendu connecter une manette JAGUAR sur un STE/FALCON vice-versa.

Peut-on utiliser un moniteur VGA sur un ST avec un switch pour passer du monochrome à la couleur ?

C'est possible avec un câble spécifique.

J'ai un FALCON et un STE avec le même moniteur. J'en ai marre de débrancher et rebrancher sans arrêt mon moniteur pour passer de

l'un à l'autre. Y a-t-il une solution ?

Oui et cela s'appelle un partageur d'écran. Cela se trouve en principe chez tous vos revendeurs ATARI.

Y a-t-il moyen de mettre la main sur la doc développeur FALCON ?

Hélas non, hormis l'occasion. Par contre il existe un cd rom COMPENDIUM qui, s'il ne possède pas toutes les infos de la doc développeur, pourra vous aider dans pas mal de cas. C'est un peu la bible du développeur sur ATARI.

Où trouve t-on l'extension pour mettre un clavier PC sur un ATARI ? (bis)

L'ADAPTAKEY se trouve chez OXO SYSTEM et le DEKA 2 chez LA TERRE DU MILIEU.

Est-il possible d'augmenter la mémoire de mon MEGA STE ?

En principe au-delà de 4 Mo non ! Ceci dit, il y a un projet à l'heure actuelle de patch pour dépasser cette limite. Bien entendu, nous vous donnerons toutes les infos quand le projet sera plus avancé.

A quand des nouvelles du PHOENIX dans ST MAG ?

Dès qu'un prototype sera visible. Avant, vu l'ampleur du projet, cela serait prématuré.

Une société a-t-elle repris le développement de la Jaguar ?

Non, mais TELEGAME a repris celui des jeux JAGUAR.

Les concepteurs de la JAGUAR ont-ils créé leur société pour développer la JAGUAR 2 ?

La réponse est dans la précédente question. Non et ce pour deux raisons.

1) A moins d'avoir des capitaux énormes, l'expérience d'ATARI nous a prouvé que lancer une nouvelle console aujourd'hui sur le marché est plus qu'approximatif. Si sony a eu les moyens de s'acheter le marché, ce n'est certainement pas le cas du compte en banque des concepteurs de la JAG.

2) Je doute que les TRAMIEL laissent partir les plans de la JAG 2 sans contrepartie sonnante et trébuchante.

Au dernier FORUM ATARI, j'ai acheté une carte VANTAGE 2000 avec 14 Mo sur un stand allemand et celle-ci ne marche pas. Que faire ?

Le stand en question était celui de la société SOFTWARE SERVICE SEIDEL. Ces cartes ont en fait été équipée par erreur de mémoire 8 Mo au lieu de 16 Mo.

Le mieux est de contacter directement Jan SEIDEL, le responsable de SOFTWARE SERVICE SEIDEL, aux coordonnées suivantes :
Softwareservice Seidel
Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel-Dietrichsdorf
ALLEMAGNE
tél +49 4 31 20 45 70
fax +49 4 31 20 45 71
Jan SEIDEL parle très bien l'anglais.

KOCHISE ENCORE ET TOUJOURS

KOCHISE nous a précisé sur le serveur que sa lettre était un brin provocatrice et que non seulement il n'a pas arrêté d'acheter ST MAG depuis le numéro 98, mais qu'en plus il est très content de son FALCON. Nous sommes donc rassurés.

Godefroy de MAUPEOU

Envoyer vos lettres à :
ST Magazine
Courrier du Coeur
BP 11 – 74310 LES HOUCHES

l'ATARI pour les nuls

Ce mois-ci je vais vous entretenir du vocabulaire. Nous en sommes tous conscients, la scène ATARI ce réduit et nous sommes désormais assez éloignés les uns des autres. Les revendeurs se font rares, et si les Parisiens peuvent encore trouver quelques magasins, pour les provinciaux, le choix est restreint.

Devant cet état de fait, il y a recrudescence des contacts par Minitel, par Internet ou sur les BBS, et bien sûr par courrier ou par téléphone. Or nous constatons que dans de nombreux cas, il n'est pas si facile que ça de demander un coup de main, une aide sur un sujet, et ceci pour la simple raison que le vocabulaire n'est pas assimilé.

Que j'appelle une boîte d'alerte "Trucmuche" et un sélecteur de fichier "le bidule qui s'affiche" ne pose strictement aucun problème tant que je reste dans mon coin. Mais le jour ou un problème se pose et que j'appelle un ami, une société, ou une association pour avoir de l'aide, si j'annonce que "lorsque je clique sur le bidule du machin, ça marche pas", il est évident qu'avec toute la meilleure volonté du monde, mon interlocuteur aura du mal à me venir en aide. Voici donc un petit tour d'horizon de l'ATARI, en tout cas de son interface utilisateur, c'est-à-dire de ce que vous voyez.

Le Bureau

Le Bureau, c'est ce qui s'affiche lorsque vous démarrez la machine. Il regroupe déjà la majorité des éléments constitutifs d'un ATARI. C'est sur le bureau que l'on réalise les copies. En haut se trouve le menu déroulant. En montant la souris vers celui-ci, il se déroule, laissant apparaître les options. On va donc dire "Cliquez sur l'option "Charger" du menu "Fichier". Cela voudra dire "déplacez la souris jusqu'au mot Fichier qui est inscrit en haut de l'écran, le menu se déroulera et vous cliquerez alors sur le mot "Charger" qui s'inscrit dans la bande qui s'est déroulée.

Sur le bureau, on peut voir le sommaire des disques. Pour cela on double-clique sur les icônes. Ce sont les petits dessins, qui symbolisent les lecteurs. Double-cliquer, c'est appuyer deux fois rapidement sur la souris, en mettant celle-ci (ou plutôt la flèche de la souris) au-dessus de l'icône. Sur l'image ci-joint représentant le bureau, j'ai double cliqué sur l'icône de mon disque L, représentant une partie de mon disque dur. La fenêtre qui s'est ouverte montre le contenu de ce disque. En haut de cette fenêtre est inscrit "L : *. *" qui indique que je vois le sommaire du disque L. L'autre fenêtre me montre le contenu du dossier PARX.SYS qui est dans le disque C. Pour avoir cette fenêtre j'ai double-cliqué sur l'icône du disque C, puis, dans la fenêtre qui s'est ouverte, sur le dossier PARX.SYS. Si je veux remonter d'un crane c'est-à-dire refermer le dossier PARX.SYS pour voir le contenu du disque C, il me suffit de cliquer sur le bouton de fermeture de la fenêtre, en haut à gauche.

Sur cette image, le contenu des fenêtres est en "Mode Texte". Je peux choisir de voir le contenu en mode "Icône", ce qui se fait en sélectionnant l'option correspondante dans le menu "Visualisation". L'option active sera alors in-

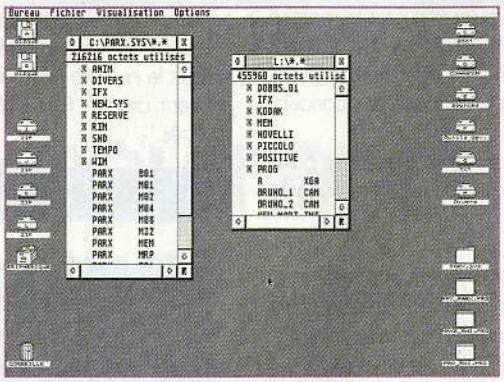
diquée par une sorte de coup de crayon devant son nom. On dit que l'option est "checked" (prononcer "tchék").

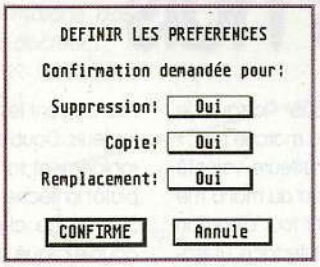
Je peux déplacer les icônes d'une fenêtre à l'autre ce qui a pour effet de les copier.

Je peux également déplacer les icônes qui sont sur le bureau, par exemple la corbeille. Je peux aussi prendre des fichiers dans les fenêtres et les tirer vers la corbeille, afin de les détruire.

Les Fichiers

Lorsque l'on parle de fichier, c'est un terme général. Si j'ai une liste de membres d'association, cela va constituer un fichier au sens propre. Sur mon ordinateur, cela sera représenté par le nom de ce fichier ("ASSO.FIC" par exemple) ou bien par l'icône (c'est la même chose seul l'aspect visuel change). Cette représentation sera appelée fichier. Mais si je réalise un dessin, et que je le sauve sur le disque, cela ne constitue pas à proprement parler un fichier. Pourtant au niveau informatique, cela sera également appelé "fichier". Un fichier, c'est donc un ensemble d'informations, qui peuvent être tout et n'importe quoi. Pour ranger ces fichiers, on fabrique des dossiers et on copie les fichiers dans ces dossiers. Pour fabriquer un dossier, il suffit d'être sur le bureau, d'activer la fenêtre dans laquelle on veut faire le dossier, et choisir "Créer dossier" dans le menu fichier.





Les Fenêtres

Ce sont des morceaux de documents. Le bureau, c'est un peu comme votre bureau, et jusqu'à preuve du contraire vous n'écrivez jamais dessus : vous prenez une feuille et c'est sur cette feuille que vous écrivez. Et bien la fenêtre c'est une feuille. La seule différence par rapport à une véritable feuille, c'est que la fenêtre ne montre qu'une partie de la feuille et qu'en utilisant les flèches et les ascenseurs de la fenêtre vous pouvez voir une autre partie de la même feuille.

Les fenêtres sont placées sur l'écran, en 3 dimensions. Elles peuvent se déplacer vers la droite ou la gauche, vers le haut ou le bas, mais peuvent également se déplacer en avant et en arrière.

Bouger les fenêtres

souris enfoncée et on bouge la souris sans relâcher le bouton. Pour bouger les fenêtres, on pose la souris sur la barre qui est en haut de la fenêtre (qui en contient le titre), on tient la souris enfoncée et on bouge la souris sans relâcher le bouton. Cette barre, c'est donc la barre de déplacement.

Activer une fenêtre

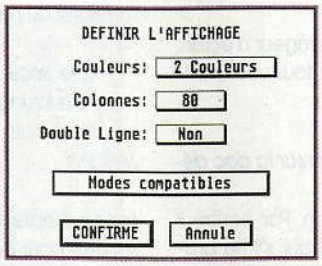
Cela se fait simplement en cliquant dessus. Son aspect change. Sur l'image ci-jointe du bureau, c'est la fenêtre "L:*.*" qui est active. On voit bien qu'elle n'a pas le même aspect que l'autre.

Changer de taille

En cliquant sur le petit dessin en haut à gauche de la fenêtre, on la ferme. Ce petit dessin porte le nom de bouton. En cliquant sur le bouton en haut à droite, on ouvre la fenêtre au maximum de sa taille. En attrapant le bouton en bas à droite et en le tirant, on change les dimensions de la fenêtre.

Fond du bureau et Fenêtre

Certains logiciels imposent leur bureau. C'est le cas de PICCOLO. On le voit sur l'image avec la photo de Super MARIO. Il y a en bas à droite une poubelle, une icône représentant un bloc de papier et une imprimante. Ce fond se nomme également bureau. On parle donc du bureau de l'ATARI pour ce qui est du sommaire de la machine et là, on va parler du bureau de PICCOLO. On constate que le bureau est toujours dans le fond et que les fenêtres sont toujours SUR le bureau. On ne peut pas amener les fenêtres sur le menu, et on ne peut pas faire passer le bureau devant les fenêtres. Donc si on veut attraper une icône se trouvant sur le bureau et qu'une fenêtre en cache l'accès, il faut déplacer la fenêtre, en changer la taille, ou la fermer.

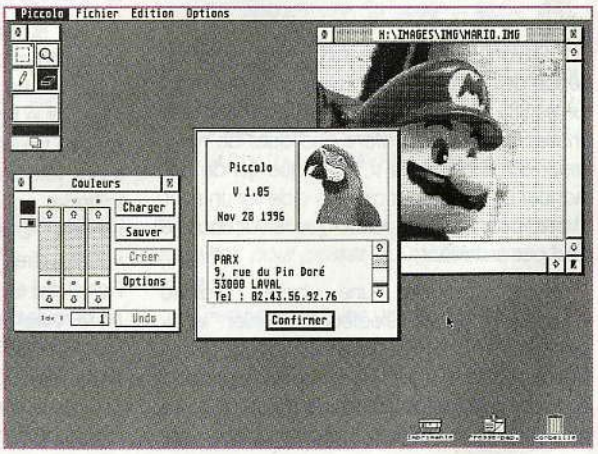


Formulaires

Les formulaires sont des sortes de boîtes qui s'affichent, suite à des demandes. Sur l'image avec Super MARIO, j'ai ouvert le formulaire de copyright de PICCOLO. Ce formulaire s'affiche au-dessus des fenêtres. Il est bloquant, c'est-à-dire qu'on ne peut pas faire passer les fenêtres sur ce formulaire. Ce formulaire comporte un bouton de sortie "Confirmer". Sur la droite, il possède un ascenseur que l'on appelle aussi par son terme anglais "slider" (sl-ail-deur). Il ce manipule comme celui d'une fenêtre : en cliquant sur les flèches on fait descendre ou monter le texte (on dit "scroller"). Si on attrape ce slider avec la souris, on peut le tirer afin de faire scroller plus rapidement le contenu du formulaire. On sort de ce formulaire en cliquant sur "Confirmer" ou en tapant sur la touche RETURN. Comment est-ce que je sais qu'on peut en sortir par RETURN ou ENTER ? Tout simplement parce que le bouton "Confirmer" possède un cadre assez épais. Cela veut dire que c'est un bouton "par défaut" et qu'il sera donc possible de l'activer au clavier, par la touche RETURN ou la touche ENTER. Ceci n'est pas propre à PICCOLO ! Ainsi vous avez ci-joint un formulaire dont le titre est "DEFINIR LES PREFERENCES". Il possède deux boutons de sortie : "CONFIRME" et "Annule". Le bouton "CONFIRME" peut être validé par RETURN ou ENTER puisqu'il est entouré d'un cadre plus gros que celui du bouton "Annule".

Formulaire et Fenêtre

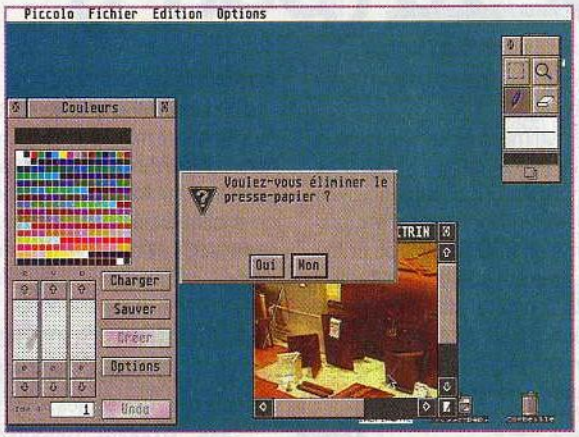
Dans l'image de PICCOLO avec Super MARIO, cohabitent deux sortes de formulaires. En effet si en haut à droite nous voyons une fenêtre avec un dessin, nous constatons qu'en bas à gauche et en haut à gauche se trouvent deux autres fenêtres, incomplètes, mais contenant des formulaires. Comme ces formulaires sont



dans des fenêtres, il devient possible de les déplacer, mais également de les faire passer en arrière plan. Cette technique est souvent utilisée lorsqu'il est intéressant d'avoir accès à des outils en même temps qu'aux documents. Ainsi dans PICCOLO, l'accès aux couleurs et aux outils se fait par des formulaires en fenêtre afin de pouvoir faire ces réglages, tout en ayant accès aux dessins. Par contre, le copyright est un formulaire simple, car il n'y a pas d'interet à l'avoir à disposition en même temps que les dessins.

Contenu des formulaires

Les formulaires peuvent contenir des boutons sur lesquels on clique pour valider des choix. Ils peuvent aussi contenir des pop-up. Ce sont des boutons, avec une petite ombre. Quand on clique dessus, ils se déroulent, un peu comme des petits menus, laissant apparaître plusieurs choix (voir formulaire "DEFINIR L'AFFICHAGE"). Lorsque le choix est fait, le pop-up revient à son état initial de bouton ombré, sauf que le texte du bouton est maintenant celui de votre choix.



Les formulaires peuvent également contenir des champs éditables, c'est-à-dire des zones dans lesquels vous pouvez taper du texte, des chiffres, etc... Il est possible que l'auteur du logiciel vous interdise de taper autre chose que des chiffres. Dans ce cas, vous aurez beau taper sur les lettres du clavier, rien ne se passera.

Dans un champ éditable, il est possible de faire plusieurs choses :

– Se déplacer dans ce qu'on a tapé avec les flèches "gauche" et "droite".

– Effacer d'un coup tout ce qu'on a tapé avec la touche ESCAPE.

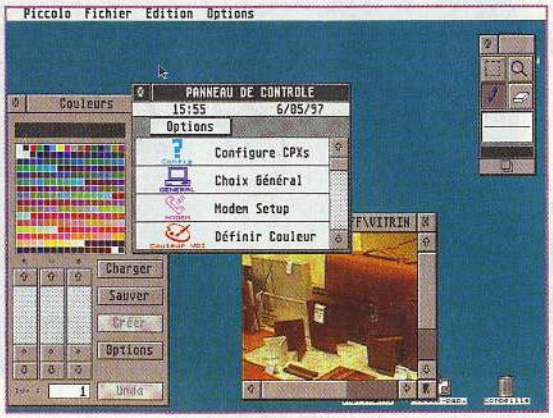
– Effacer le caractère précédent (à gauche) avec la touche Backspace.

– Effacer le caractère sur lequel on se trouve, avec la touche Delete.

– Passe d'un champ éditable à un autre avec la touche TAB ou avec les flèches vers le haut//vers le bas.

Boîtes d'Alertes

Les boîtes d'alerte sont des mini-formulaires, proposant un, deux ou trois choix. On les utilise pour donner de petites informations, ou poser des questions simples. Par exemple "Voulez-vous quitter ce programme", ou comme sur l'image de PICCOLO, "Voulez-vous effacer le presse-papier" ! Généralement les questions sont simples et les réponses également. Il faut cependant avouer que certains programmeurs ne font pas assez attention à leur texte et que parfois les questions et les réponses proposées sont assez incompréhensibles. Utilisez alors le mode d'emploi pour vous sortir d'affaire, mais en tout cas, ne cherchez pas de complication, là où il n'y en a pas !



Bien souvent les boîtes d'alertes sont accompagnées d'une icône décorative (point d'exclamation, point d'interrogation, panneau STOP). Lorsqu'un problème survient, et que vous voulez en avertir l'auteur ou l'éditeur du logiciel, noter soigneusement le texte de l'alerte et indiquez son icône. Tout comme les formulaires hors fenêtre, les boîtes d'alertes sont bloquantes : vous devez donc répondre à leur interrogation pour pouvoir continuer. Dans le cas de l'image de PICCOLO, tant que je n'ai pas répondu à "Voulez vous effacer le presse-papier", je ne peux rien faire d'autre : impossible de cliquer sur une fenêtre, de dérouler le menu ou quoi que ce soit d'autre.

Le Sélecteur de fichier

Terminons pour cette fois avec le sélecteur de fichier. C'est un formulaire bloquant, un peu particulier puisqu'il permet de voir le contenu des disques afin de choisir un fichier. L'aspect du sélecteur peut varier d'une machine à l'autre. Celui qui est ci-joint est issu d'un FALCON. A droite, des lettres indiquent les lecteurs de disques disponibles. On constate que cette machine possède un lecteur A, B etc... jusqu'à L. Les lecteurs M, N et P sont grisés indiquant qu'ils n'existent pas. On ne peut pas cliquer sur quelque chose qui est grisé, ceci étant valable aussi bien dans un formulaire que dans un menu.

En haut ce sélecteur comporte un titre. Sur le STF, ce titre n'apparaît pas. En dessous se trouve l'intitulé "Répertoire" et en dessous un champ éditable qui indique ce que l'on voit. Ici, on voit le contenu du dossier IMAGES, qui est sur le disque H de la machine. Si je veux changer de disque, il me suffit de cliquer sur l'une des lettres affichées à droite. Sur un ST, ces lettres n'apparaissent pas : je dois donc cliquer sur le champ éditable, ce qui fera apparaître un petit curseur, déplacer ce curseur avec les flèches, effacer par exemple le H et écrire A à la place. Ensuite je cliquerais sur la barre grisée sous le mot Sélection afin d'indiquer à l'ATARI qu'il doit aller lire le sommaire du disque A.

La ligne Sélection indique le fichier que j'ai sélectionné. Je peux la remplir en tapant à la main le nom de mon fichier, ou bien en cliquant sur ce nom s'il apparaît dans la liste. Tout comme en cliquant sur le bouton de fermeture d'une fenêtre, je sors d'un dossier, en cliquant sur ce même bouton dans le sélecteur de fichier, je remonterais d'un cran de dossier, et pour descendre d'un cran je n'aurais qu'à cliquer sur le dossier que je désire ouvrir. Pour faire scroller la liste, je clique sur les petites flèches, tout à fait classiquement.

Conclusion

J'espère que vous n'êtes pas trop surchargé par ce vocabulaire.

Lisez ça tranquillement, tout en regardant les images.

Le mois prochain j'essayerais d'approfondir un peu quelques domaines, mais je compte sur vous : si certains points vous semblent obscurs, si vous avez du mal à comprendre telle ou telle chose, n'hésitez pas à prévenir la rédaction de ST MAG qui me transmettra vos doléances, car il est toujours difficile de savoir ce que les utilisateurs désirent.

Pierre Louis LAMBALLAIS

P.A.O.

spécialiste : Patrick BONNET

VERS CALAMUS SL'97

Depuis la version en vente de CALAMUS SL'96, plusieurs versions sont arrivées chez les bêta testeurs. La dernière (la cinquième depuis Janvier 1997) propose comme améliorations : la possibilité de créer un cadre proportionel en appuyant sur la touche shift lors de son traçage, celle de choisir un chemin pour de fontes au chargment d'un document (appui sur la touche alternate), la mémorisation du dernier mode de copie durant l'éxécution d'un travail en mode "demande", ainsi que pas mal de subtilités de programmation.

GdM

CALAMUS SL'96 (part 1)

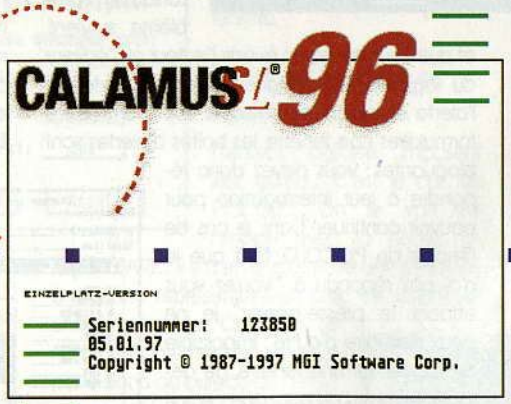
Je ne ferai pas l'injure à nos lecteurs d'imaginer une seconde qu'ils ignorent tout de Calamus. Ce programme a toujours représenté un fleuron de notre logithèque. A juste titre ! Il se voyait (voit toujours) utilisé comme argument lors de discussions "multi-machines" : "oui, mais nous, on a Calamus ! ". Réjouissons-nous, nos écrans vont être à même de bientôt accueillir cette nouvelle version dont nous allons commenter les nouveautés. Signalons tout de même que nous n'avons pas reçu le module de tramage automatique et que la version testée (mais cela ne doit pas être dur à deviner) est la version allemande, la française étant en cours de traduction. Nous compléterons donc ce test très prochainement.

Déplacements, regroupements, disparitions

Avant l'ajout de nouvelles fonctions, les développeurs se sont d'abord préoccupé de ce qui existait déjà en le réorganisant de manière plus cohérente. Ainsi lors de l'ouverture d'un nouveau document apparaît immédiatement le formulaire de format de page, alors qu'auparavant, le format par défaut était utilisé ce qui obligeait parfois à le modifier. Dans le même ordre d'idée, le formulaire d'impression regroupe maintenant toutes les fonctions et accès aux modules nécessaires avant de lancer l'impression. De nouvelles icônes y font donc leur apparition permettant d'appeler le module de séparation, le générateur de trame ou encore le module de montage. Dans ce formulaire, on peut désormais indiquer outre le pourcentage d'agrandissement/réduction de l'impression (comme auparavant) un pourcentage analogue pour la trame.

En effet, précédemment, le facteur indiqué ne modifiait pas la trame ce qui avait pour conséquence d'imprimer un document avec une trame inadaptée. Un document avec une trame de 40 imprimé en 200% voyait sa trame agrandie, avec pour résultat une trame effective de 20. La solution consiste donc dans cet exemple à indiquer 50% de réduction pour le facteur agrandissement/réduction de la trame.

Le menu fenêtre liste



tous les documents ouverts et permet ainsi de passer de l'un à l'autre aisément.

A propos de fenêtres, ceux dont le système l'autorise (comme MagiC par exemple) pourront "icônifier (icôniser ?) " la fenêtre du document. Un clic sur l'icône l'ouvrira à nouveau. Pratique pour les petits écrans.

Toutes les boîtes d'alerte et de dialogue deviennent déplaçables ("Zut, qu'est-ce qu'il y avait en dessous ? Je referme la boîte, regarde et rouvre...").

On rencontre encore de ci de là quelques modifications mineures dont il serait fastidieux de faire la liste exhaustive. Citons par exemple la disparition du point de menu "Formater disquette" ou encore la possibilité de sauver sous forme de texte ASCII l'ensemble des raccourcis clavier créés.

Modifications dans les modules

Commençons par le module cadre qui bénéficie des nouveautés suivantes.

Tout d'abord, l'utilisation des touches Alternate et Shift enrichit les modes de déplacement ou de modification de taille. Ainsi, déplacer un cadre avec Alternate enfoncé contraint le mouvement horizontalement ou verticalement. Lors de la modification de taille d'un cadre, cette même touche Alternate (dés-)active momentanément la contrainte proportionnelle. Quant à la touche Shift, lors du changement de taille, son appui provoque ce changement à partir du centre du cadre.

Masquer

Peu de nouveautés dans le champ de commandes "Outils"..., si ce n'est l'apparition du module Masque. Celui-ci est désormais intégré à la version de base. Lors de son test dans cette revue à sa sortie, nous en avions souligné la puissance. Rappelons, pour faire simple, qu'avec son aide "n'importe quoi" peut servir à masquer "n'importe quoi" ! Ni plus ni moins ! Illustrons ces propos simplistes par quelques exemples.

Après avoir importé une image bitmap, on crée un cadre surface de forme ovale et de couleur noire que l'on place au-dessus de l'image.

Sélection des deux cadres, un clic sur l'icône du module et l'image est désormais inscrite dans un ovale. Ou encore, sur cette même image, on crée un cadre vectoriel dans lequel on trace une forme qui suit les contours d'une silhouette. Sélection, clic et l'on vient d'opérer un détourage. Les opérations ainsi effectuées sont réversibles. On peut en outre utiliser la fonction de copie virtuelle afin de répercuter, en modifiant les cadres originaux, le résultat du masquage. La documentation insiste curieusement sur le fait que le masque doit être de couleur noire. J'affirme cependant que rien n'empêche d'expérimenter avec des cadres d'autres couleurs. Avec un peu d'expérience, il devient très facile de prévoir le résultat. Attention ! Les exemples laissent entendre que tout ceci ne concerne que le graphisme (bitmap ou vectoriel) ! Il n'en est rien. Les effets s'appliquent également au texte. Ainsi, un texte (corps élevé) masquant une texture et vous obtenez un texte texturé.

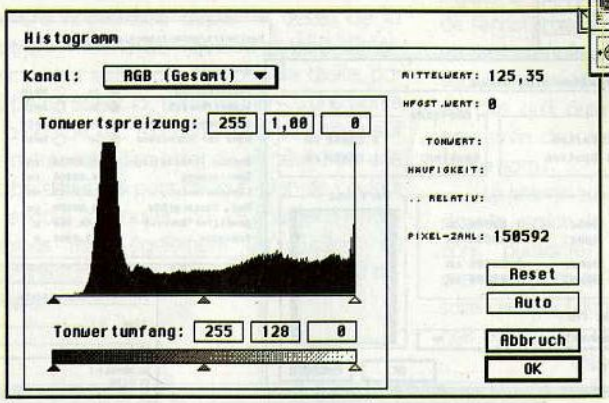
Spécial texte

Le champ de commandes des fonctions spéciales concernant le texte reçoit deux nouvelles icônes.

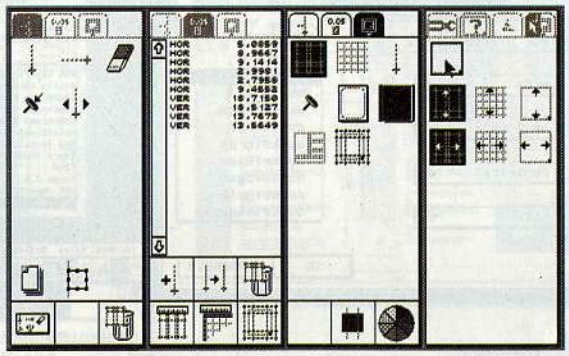
La première va permettre d'attribuer à un cadre texte une couleur de fond et un contour. Ceci peut s'opérer sur le cadre texte sélectionné ou sur l'ensemble des cadres texte liés. On opère de la manière suivante : sélection du cadre texte, clic sur l'icône (apparition du menu pop-up permettant d'indiquer s'il s'agit du cadre seulement ou de la chaîne entière), puis clic sur un cadre surface créé sur la page dont les attributs (couleur et contour) correspondent à ceux souhaités, enfin nouveau clic sur l'icône. A noter que, si l'on "défait" cette attribution (dans le menu pop-up évoqué ci-dessus), le cadre surface disparaît ou est replacé sur la page selon le choix effectué. Une autre méthode plus rapide, voire plus simple, permet d'obtenir le même résultat. Après avoir sélectionné le cadre texte, on passe dans le module cadre surface où l'on indique les paramètres voulus qui se répercutent alors directement sur le cadre texte. Bien entendu, ce cadre texte demeure un cadre texte "pur et dur" et conserve toutes ses possibilités d'édition.

Si l'on songe aux opérations qu'il était nécessaire d'effectuer dans la version précédente pour atteindre le même résultat (créer, placer, grouper... donc dégrouper en cas de besoin, etc.), on peut affirmer que cette nouvelle fonction est la bienvenue.

L'autre nouvelle icône de ce champ de commandes propose une fonction qui semble avoir été pensée en liaison avec la nouveauté décrite ci avant. En effet, elle permet de paramétrer des marges (droite, gauche, haut et bas) pour un cadre texte ou une chaîne de cadres liés. Attention donc aux réglages, une marge de gauche ici paramétrée à 2 cm s'ajoutera à un éventuel format de paragraphe comportant lui aussi une marge à gauche. A quoi cela sert-il alors ? J'ai envie de répondre : à travailler comme auparavant. Ainsi vais-je continuer à créer mes formats de paragraphes tout à fait normalement. Mais si je décide d'attribuer un fond à mon cadre texte, cette fonction m'évite d'avoir à tout modifier, à tout recalculer, il me suffit d'indiquer les valeurs de marge nécessaires. Ajoutons que la possibilité d'indiquer des valeurs négatives permet de faire "sortir" le texte du cadre et autorise ainsi la création de nouveaux effets en liaison avec une attribution de fond à un cadre texte.



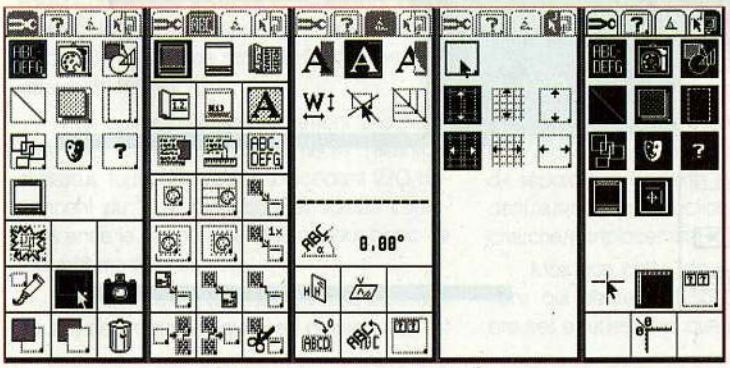
Une autre nouveauté liée aux cadres texte se trouve dans le champ de commandes de paramètres des cadres. Grâce à elle il est désormais possible de "vectoriser" en quelque sorte un cadre texte. Autrement dit, le cadre texte auquel on applique cette fonction perd momentanément ses caractéristiques de cadre texte pour devenir une sorte de cadre vectoriel. Ainsi, si l'on modifie sa taille, le texte n'est pas reformaté en fonction des nouvelles mesures mais change de taille comme le feraient des objets vectoriels contenus dans un cadre vectoriel. Il n'est cependant pas possible d'éditer ce cadre à l'aide du module vectoriel. Cette fonction peut s'appliquer à une chaîne de cadres texte liés. Elle est à tout moment réversible. On peut imaginer utiliser cette nouvelle possibilité pour un ajustement final d'une mise en page achevée. En modifiant globalement la largeur des cadres texte, on peut ajuster l'équilibre de la mise en page et l'aspect des fontes. Dommage à ce propos qu'il ne soit pas possible d'indiquer une valeur en pourcentage lorsqu'on modifie la taille du cadre (si ce n'est avec un module externe dont nous parlerons la prochaine fois).

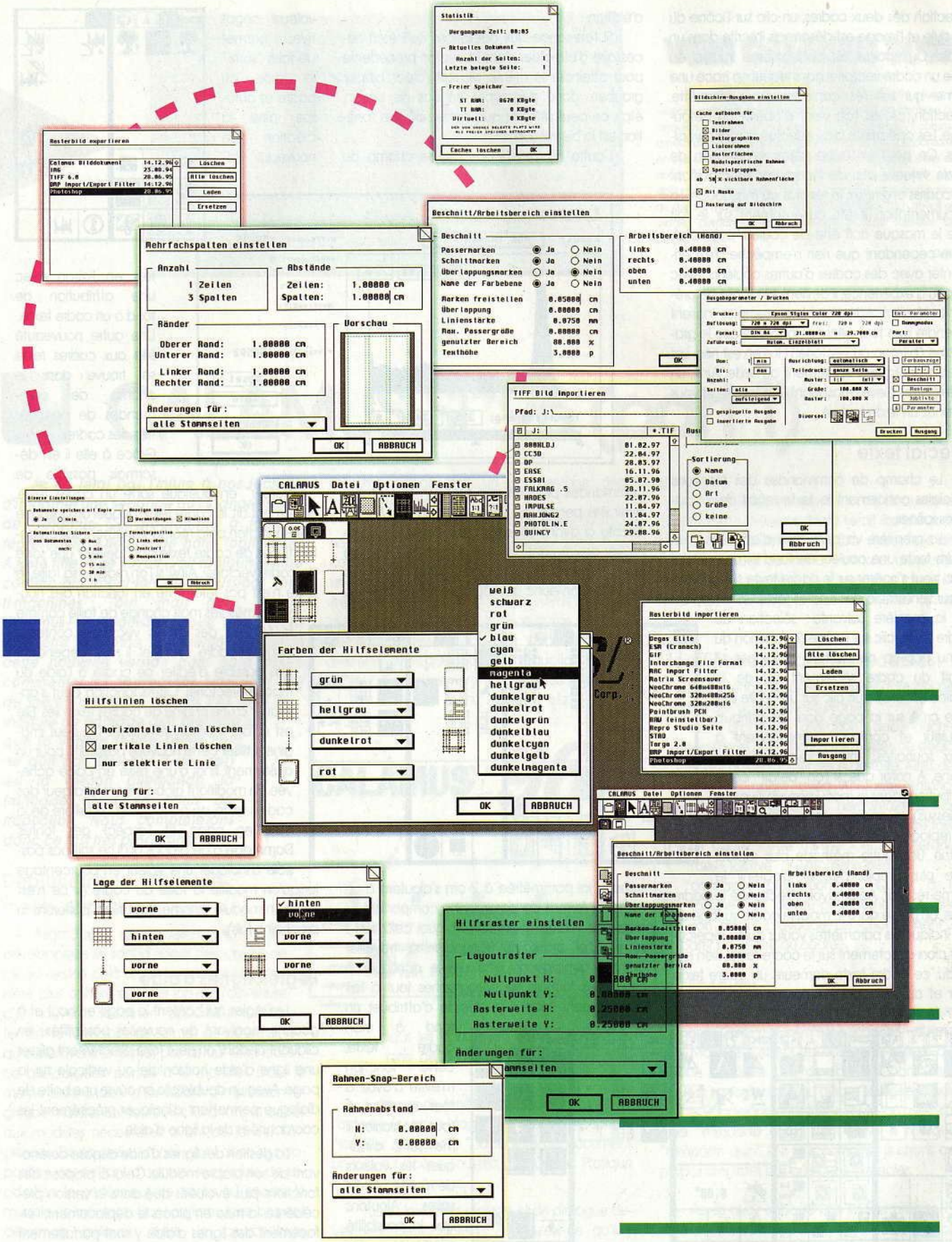


Règles, lignes d'aide

Les règles qui bordent la page en haut et à gauche reçoivent de nouvelles possibilités : en cliquant dedans on peut faire directement glisser une ligne d'aide horizontale ou verticale sur la page. Avec un double clic on ouvre une boîte de dialogue permettant d'indiquer précisément les coordonnées de la ligne d'aide.

La gestion des lignes d'aide dispose dorénavant de son propre module. Celui-ci propose des fonctions plus évoluées que dans la version précédente. la mise en place, le déplacement, l'effacement des lignes d'aide y sont parfaitement gérés. Bien entendu tout ceci s'applique au choix




Statistik
Vergangene Zeit: 00:05
Aktuelles Dokument
Anzahl der Seiten: 1
Letzte belegte Seite: 1
Freier Speicher
ST RAM: 8670 KByte
TT RAM: 0 KByte
Virtuell: 0 KByte
Caches löschen
OK
Rasterbild exportieren
Calamus Bilddokument 14.12.96
IMG 25.08.94
TIFF 6.0 20.06.95
BMP Import/Export Filter 14.12.96
Photoshop 20.06.95
Löschen
Alle löschen
Laden
Ersetzen
Bildschirm-Ausgaben einstellen
Cache aufbauen für
Textrahmen
Bilder
Vektorgraphiken
Linienrahmen
Rasterflächen
Modulspezifische Rahmen
Spezialgruppen
ab 50 % sichtbare Rahmenfläche
Mit Maske
Rasterung auf Bildschirm
OK
Abbruch
Beschnitt/Arbeitsbereich einstellen
Beschnitt
Passermarken Ja Nein
Schnittmarken Ja Nein
Überlappungsmarken Ja Nein
Name der Farbebene Ja Nein
Marken freistellen 0.05000 cm
Überlappung 0.00000 cm
Linienstärke 0.0750 mm
Max. Passergröße 0.00000 cm
genutzter Bereich 80.000 %
Texthöhe 3.0000 p
Arbeitsbereich (Rand)
links 0.40000 cm
rechts 0.40000 cm
oben 0.40000 cm
unten 0.40000 cm
OK
Mehrfachspalten einstellen
Anzahl
1 Zeilen
3 Spalten
Abstände
Zeilen: 1.00000 cm
Spalten: 1.00000 cm
Ränder
Oberer Rand: 1.00000 cm
Unterer Rand: 1.00000 cm
Linker Rand: 1.00000 cm
Rechter Rand: 1.00000 cm
Vorschau
Änderungen für:
alle Stammseiten
OK
ABBRUCH
Ausgabegeometrie / Drucken
Drucker: Epson Stylus Color 720 dpi
Auflösung: 720 x 720 dpi
Format: DIN A4 21.0000 cm x 29.7000 cm
Zuführung: Autom. Einzelblatt
Ausrichtung: automatisch
Teilendruck: ganze Seite
Seiten: alle
aufsteigend
gespiegelte Ausgabe
invertierte Ausgabe
Drucken
Ausgang
TIFF Bild importieren
Pfad: J:\
*.TIF
BOOKLOJ 01.02.97
CC30 22.04.97
DP 28.05.97
EASE 16.11.96
ESSAI 05.07.90
FALKRAG .5 20.11.96
HADES 22.07.96
IMPULSE 11.04.97
MAHJONG2 11.04.97
PHOTOLIN.E 24.07.96
QUINCY 29.08.96
Sortierung
Name
Datum
Art
Größe
keine
OK
Abbruch
CALAMUS Datei Optionen Fenster
Farben der Hilfselemente
grün
hellgrau
dunkelrot
rot
weiß
schwarz
rot
grün
blau
cyan
gelb
magenta
hellgrau
dunkelgrau
dunkelrot
dunkelgrün
dunkelblau
dunkelcyan
dunkelgelb
dunkelmagenta
OK
ABBRUCH
Rasterbild importieren
Degas Elite 14.12.96
ESM (Cranach) 14.12.96
GIF 14.12.96
Interchange File Format 14.12.96
MAC Import Filter 14.12.96
Matrix Screensaver 14.12.96
NeoChrome 640x400x16 14.12.96
NeoChrome 320x400x256 14.12.96
NeoChrome 320x200x16 14.12.96
Paintbrush PCX 14.12.96
RAW (einstellbar) 14.12.96
Repro Studio Seite 14.12.96
STAD 14.12.96
Targa 2.0 14.12.96
BMP Import/Export Filter 14.12.96
Photoshop 20.06.95
Löschen
Alle löschen
Laden
Ersetzen
Importieren
Ausgang
Hilfslinien löschen
horizontale Linien löschen
vertikale Linien löschen
nur selektierte Linie
Änderung für:
alle Stammseiten
OK
ABBRUCH
Lage der Hilfselemente
vorne
hinten
vorne
vorne
vorne
hinten
vorne
vorne
vorne
OK
ABBRUCH
Hilfsraster einstellen
Layoutraster
Nullpunkt X: 0.00000 cm
Nullpunkt Y: 0.00000 cm
Rasterweite X: 0.25000 cm
Rasterweite Y: 0.25000 cm
Änderungen für:
OK
ABBRUCH
Rahmen-Snap-Bereich
Rahmenabstand
X: 0.00000 cm
Y: 0.00000 cm
Änderungen für:
alle Stammseiten
OK
ABBRUCH

à la page actuelle ou à la page maître associée. La gestion des lignes d'aide à des fins de multicolonnage propose maintenant une prévisualisation ce qui en facilite le paramétrage. Lors du placement d'une ligne d'aide, il devient possible de "magnétiser" un ou des cadres se trouvant sur la page. Ceci facilite dès lors toutes les opérations d'alignement (coller une ligne d'aide au cadre de base, ajuster ensuite les autres cadres sur cette ligne d'aide magnétisée).

Voir

Le champ de commandes Affichage du module ligne propose lui aussi quelques nouveautés intéressantes. En effet, outre les habituelles fonctions qui déterminent l'affichage ou non des différents éléments d'aide (lignes d'aide, grille, contours magnétiques, contour des cadres, etc.), on y déterminera également pour chacun sa couleur ainsi que son plan de placement (devant ou derrière les éléments de la page). Tout ceci facilite bien évidemment la lisibilité de la page.

Bitmap

Le champ de commandes des fonctions spéciales bitmap accueille lui aussi quelques "news".

En premier lieu, il est désormais possible de paramétrer l'importation. Ceci consiste à indiquer si l'on souhaite que l'image importée soit automatiquement optimisée pour l'impression, pour l'écran, ou on.

Ensuite, on trouve enfin une fonction Histogramme digne de ce nom. Après un calcul de l'histogramme de l'image sélectionnée, on pourra modifier celui-ci en répartissant différemment les valeurs contenues dans l'image. Ceci permet par exemple d'ajuster le contraste et la luminosité de manière fine puisque la fonction statistique de l'histogramme met parfaitement en évidence la répartition des différentes valeurs sous forme graphique. Trois curseurs permettent de procéder à ce réglage. Si par exemple, on déplace le curseur noir vers la droite à la valeur 220, toutes les valeurs contenues entre lui et le curseur blanc sont recalculées (la valeur 220 devenant la référence pour le noir) de manière à conserver 256 valeurs différentes.

Trois autres curseurs permettent une autre sorte d'opération. Si l'on conserve l'exemple ci-dessus, toutes les valeurs précédant 220 deviennent du "noir", alors que les valeurs contenues entre le curseur noir et le curseur blanc ne sont pas modifiées.

La modification de l'histogramme crée une courbe de graduation qui lui est propre et qui est mémorisée avec l'image. Ceci permet de ne pas détruire les données originales de l'image et de les retrouver au besoin. Un champ de commandes du module est dédié à la gestion de ces courbes de graduation.

Si un éditeur de courbes de graduation existait certes dans la version précédente, celui mis à notre disposition dans la version actuelle ne le fera pas regretter. Très complet, il offre toutes les fonctions nécessaires, depuis le dessin de la courbe à "main levée" (qu'il est possible d'interpoler par la suite), par portions de droite, par courbe de Bézier, la "neutralisation" d'une partie de la courbe, etc. La courbe ainsi dessinée peut être mémorisée. Bien entendu, on peut créer une courbe différente pour chaque plan de couleur ou encore la sauver, ou la charger (format Calamus mais également Da's Layout ou Photoline). Une prévisualisation du résultat est disponible.

Éditeur de texte

Calamus SL 96 propose (comment aurait-il pu faire autrement ?) à la place de l'ancêtre PKS Write (toujours disponible) une version "light" d'Eddie. La version complète de ce module a déjà été testée dans nos pages. La description qui en était faite (et que je ne referai donc pas ici...) mettait en évidence toute la puissance et l'efficacité qu'il recelait.

Puisqu'ici nous disposons d'une version "allégée", certaines fonctions de la version complète ne sont pas disponibles. Ainsi manquent par exemple à l'appel les copier/coller dans le clipboard du système, le Undo multiple, la création de séparateurs de texte, le saut au bloc précédent/suivant, la sélection discontinue, la recherche/remplacement multiple...

Mais que cette liste n'effraie pas : les fonctions qui demeurent sont suffisamment nombreuses et utiles pour que personne ne songe à s'en passer pour revenir au vieux PKS Write.

Conclure

Une chose est sûre : Calamus continue d'évoluer, cette nouvelle mouture en est la preuve. Si sa structure fondamentale n'est pas bouleversée, les ajustements apportés sont la plupart du temps judicieux. La puissance de ce logiciel a toujours en partie tenu à la possibilité de l'enrichir de modules externes. Cette version en tient compte, puisque bon nombre des nouveautés apportées le sont sous forme de modules. Dire qu'il aura fallu attendre jusqu'en 1997 pour enfin disposer d'un éditeur de texte digne de ce nom !

Le chemin suivi semble être le bon : disposer dans la version de base, "clés en main", de fonctions puissantes (le module masque par exemple) sans qu'il soit obligatoirement nécessaire de faire l'acquisition de modules additionnels dont seules quelques fonctions se verraient utilisées régulièrement. Une voie future pourrait se dégager de la manière suivante : un Calamus de "base" disposant de toutes les fonctions "basiques" nécessaires à un usage courant (basique est à prendre ici au sens de "ce qui se doit d'être disponible", cf. l'éditeur de textes...), secondé par une batterie de modules hautement spécialisés.

Au chapitre des regrets, le vieux "calamusien" que je suis constate et déplore l'absence de "Undo" (alors que les nouveaux modules en règle générale en disposent). Dans le même ordre d'idées, la gestion des veuves et orphelins n'est toujours pas implémentée. Cette version aurait pu également être l'occasion de proposer une alternative aux fonctions d'habillage de textes, certes puissantes mais pas toujours pratiques.

Mais qui dit regret dit espoir, et sans doute verrons-nous poindre à l'horizon un Calamus 97 encore plus beau. En attendant, commençons par goûter celui-ci.

Patrick BONNET

CALAMUS SL96
tout ATARI 4 mégas mini
prix : 2490F avec modules additionnels
mise à jour S.SL/93/94/95: 1100F & 1490 F
mise à jour 1.09 : 1680F & 2100F

distribué par La Terre du Milieu
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tél. 04 50 54 59 41

pratique

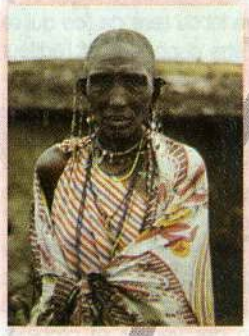
les courbes de gradation (fin)

La correction Gamma

La correction gamma permet de modifier la luminosité de l'image sans toucher aux couleurs basse et haute de l'image.

Si vous voulez par exemple augmenter la luminosité d'une image sans pour autant modifier le noir ni le blanc (respectivement 100% et 0% d'encrage), vous pouvez grâce à la correction gamma changer les couleurs d'une image. La correction gamma est en fait une luminosité non linéaire.

La correction gamma s'exprime de 0 à 7



C'est la photo d'origine sans correction gamma (correction gamma a 1.0)

Sur cette image, la correction gamma est plus sombre sur l'ensemble des couleurs,

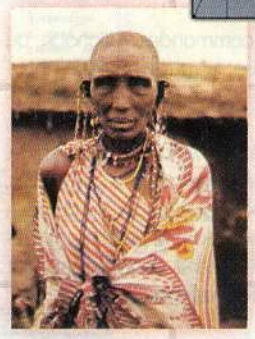
Cette correction gamma permet souvent de corriger des images surexposées. Attention la correction gamma ne sature pas les couleurs, mais éclaircit les couleurs lumières sensibles à l'oeil.

Correction gamma correspondant à 1.2

Image beaucoup plus sombre (correction à 1.4)

Correction des images beaucoup trop sombres ou sous exposées (correction à 0.8)

Correction des images très sombres ou très sous exposées (correction à 0.6)



Correction séparée des couleurs, on éclaircit ici juste le rouge (correction rouge à 1.2) Permet d'obtenir des effets proche de la lumière du soir.

Correction séparée des couleurs, on éclaircit ici juste le vert (correction vert à 1.2)

Correction séparée des couleurs, on éclaircit ici juste le bleu (correction bleue à 1.2) Permet d'obtenir des effets proche de la lumière du matin

Florent GONDOUIN

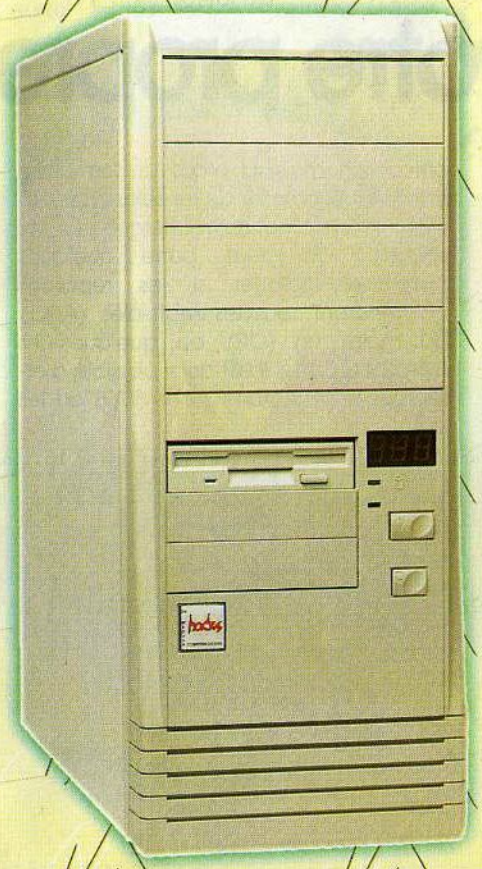
OUBLIEZ CE QUE VOUS AVEZ VU, VOUS N'AVEZ RIEN VU !!!

HADES

LE CLONE ATARI QUI BOULEVERSE LES DONNEES DE LA MICRO

NOUVELLES CONFIGS POUR LE MEME TARIF

CARTE GRAPHIQUE 2 MO
DISQUE DUR PLUS IMPORTANT



BIENTOT DISPOS

STARTRACK (JUIN 97)
CARTE DSP POUR STARTRACK
EMULATEUR FALCON
PORT CARTOUCHE
CLAVIER ATARI
CARTE GRAPHIQUE ET6000
CARTE FAST WIDE SCSI
CARTE RESEAU ETHERNET
CARTE FLEXPORT

THE POWER WITHOUT PRICE IS BACK !!!

HADES 40 (68040 64 MHZ) : 13 350 F

HADES 60 (68060 120 MHZ) : 16 950 F

configurations comprenant une carte mère avec processeur, 1 boitier, 1 lecteur de disquettes 1.44, 1 clavier, 1 disque dur FAST IDE 1 Go mini, 8 Mo de mémoire, 1 carte graphique ET 4000 PCI 2 Mo, VDI ET4000. Autres configurations sur mesures.

LA BéCaNe
96, rue du Faubourg Poissonière
75010 PARIS - métro Poissonière
tél. 01 42 80 10 39 - fax 01 74 80 61 46

communication

spécialiste : Hervé PIEDVACHE

STARCALL bis

Avec script, vous pouvez également écrire vos fax et les envoyer directement dans STARCALL comme avec CALAMUS.

A propos de STARCALL, Jean Jacques me fait remarquer que le produit n'est pas réellement nouveau, puisque véritable hit en Allemagne depuis des années. Ce qui est nouveau, c'est cette toute dernière version et surtout son arrivée en France. Voilà, c'est rectifié !

GdM

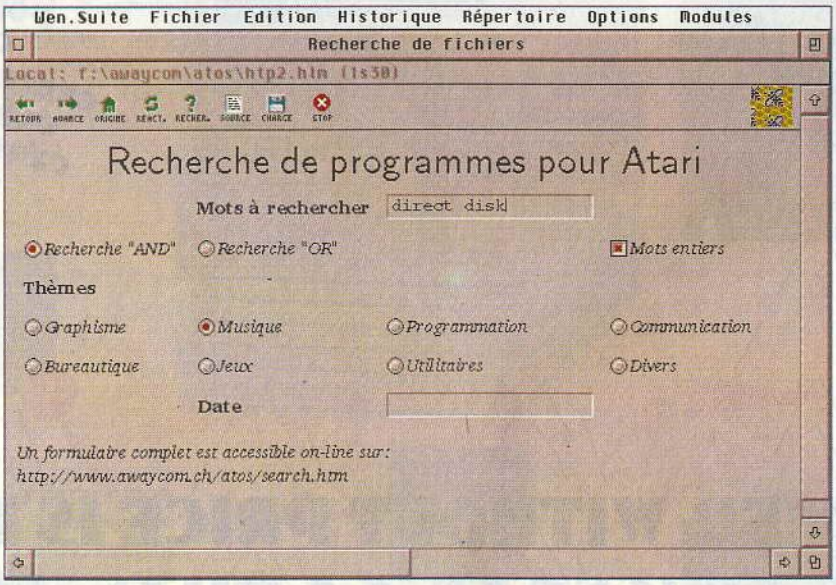
faites votre propre site WEB

Il est fréquent de placer des formulaires dans une page HTML. Bien sûr, cela sous entend de devoir écrire un programme qui sache l'interpréter, mais cela n'est pas notre propos présent. Contentons-nous pour l'instant de savoir faire un formulaire qui soit beau et pratique.

UN EXEMPLE

Le cas concret sur lequel cet article sera basé est le suivant : un service de recherche de logiciels du domaine public et shareware. Il faut alors déterminer les critères qui seront utilisés pour la recherche. Le plus simple est de proposer la saisie de quelques mots, ceux-ci seront comparés avec le texte d'accompagnement de chaque fichier, les réponses étant alors triées selon le taux de fidélité des réponses obtenues. C'est comme cela que fonctionnent les services de recherche du WEB tels que Lycos ou Altavista. Cependant, en poussant un peu les investigations, on découvre rapidement que ces serveurs permettent une "recherche avancée".

Sur Altavista, cela passe par une syntaxe spéciale (qui n'est d'ailleurs guère efficace...), mais sur Lycos, un formulaire sophistiqué, permet de renseigner clairement le système de recherche sur ses souhaits. On peut, outre quelques mots-clés, indiquer si les réponses contiendront tous les mots-clés (AND), au moins un (OR), ou quelques-uns (MATCH 2, 3, 4...). Il est aussi possible d'effectuer la recherche sur le WEB ou les NEWS, de rechercher des images ou des sons. Enfin, il est possible de choisir le format d'affichage des résultats : texte court, moyen ou long, et de 10 à 40 réponses par page.



LE CAHIER DES CHARGES

Pour mener à bien une recherche de logiciels, il existe des informations essentielles, et du superflu.

Le plus important est, bien évidemment, un champ texte qui permet d'indiquer un ou plusieurs mots-clés, par exemple pour rechercher un programme de direct-to-disk, on entrera "direct disk", le "to" étant omis puisque certainement présent dans de nombreuses descriptions de logiciels et anglais.

Ensuite, tout comme chez Lycos, une sélection ET/OU permettra d'éviter des réponses inutiles.

En suivant toujours le même exemple, une recherche par OR aurait pour effet de donner pour réponse valides des éditeurs de disque (ayant donc "disk" dans leur description).

La possibilité d'effectuer la recherche sur des mots entiers est aussi fort utile, si cela n'est pas actif, des mots incluant un des mots-clés seront déclarés comme valides, par exemple "direct" donnera aussi "directement" et "redirection" en tant que réponses valides.

Pour éviter cela, il suffit d'activer la recherche sur mots entiers.

La possibilité de pouvoir sélectionner un ou plusieurs thèmes de recherche est efficace pour cerner la demande. Dans l'exemple, le thème "musique" est tout indiqué.

Si vous recherchez la dernière version d'un logiciel, la possibilité de pouvoir spécifier une date à partir de laquelle effectuer la recherche est une option fort utile. Vous pouvez aussi coder le numéro de version, si vous le souhaitez.

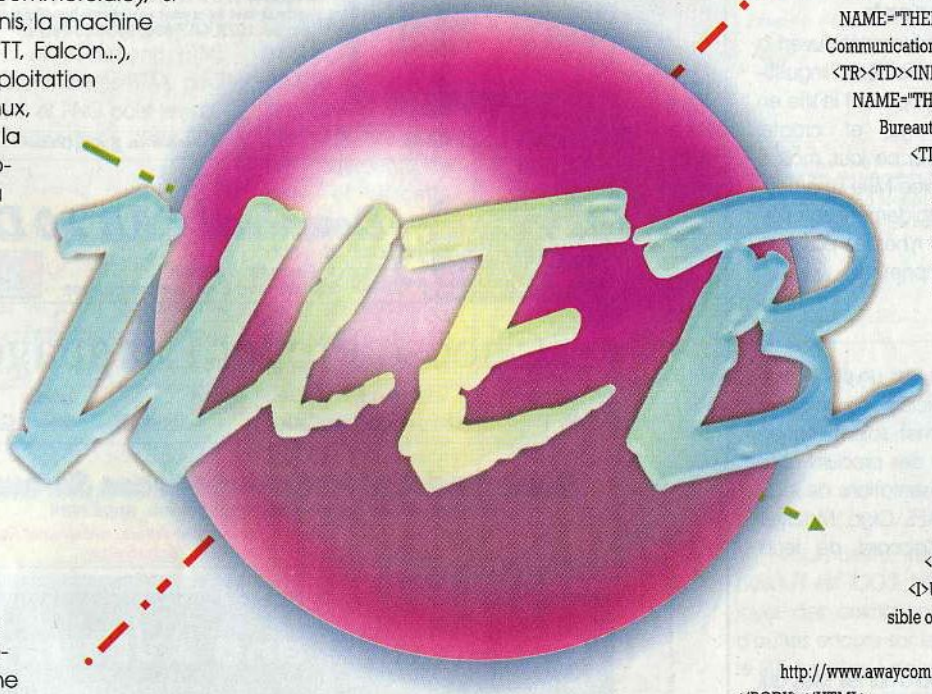
peuvent se révéler quelquefois nécessaires lors d'une recherche de fichiers:D'autres champs peuvent encore être créés pour coder d'autres informations qui peuvent se révéler quelquefois nécessaires lors d'une recherche de fichiers : l'origine du produit (freeware, shareware, démo commerciale), si les sources sont fournis, la machine nécessaire (ST, STE, TT, Falcon...), le système d'exploitation requis (TOS, GEM, Linux, Magic, MultiTOS...), la langue du programme et de la documentation (français, Anglais, Allemand...).

La plupart de ces options sont sujets à sélections multiples, une option "indifférent" étant aussi offerte pour chacune d'entre-elles afin de ne pas trop resserrer les critères de recherche. Des critères trop serrés ne vous permettront pas d'obtenir de réponse valide, la bonne méthode consiste donc à commencer sa recherche avec peu de critères, puis, s'il y a trop de réponses, à ajouter des critères afin de réduire le nombre de réponses. A vous de voir quand vous arrêter, il est toujours possible de passer à côté d'une réponse intéressante pour cause de critères de recherches trop sélectifs ou mal adaptés.

DOUBLE EMPLOI

Nous ne reviendrons pas sur la description des tags HTML servant à la création de formulaires, l'article 7 de la série sur le langage HTML y est consacré et les décrit tous. C'est pour cela que je vous invite à vous y reporter pour y trouver toutes informations dont vous pourriez avoir besoin.

Les boutons et les listes sont des objets qui font double emploi. Pour permettre la sélection d'une option parmi plusieurs disponibles, il est possible d'employer soit des boutons de radio, soit une pop list. De même, pour une sélection d'options multiples, il est possible d'utiliser soit des boutons cochables, soit une scroll list. Le fait de choisir l'une plutôt que l'autre est une affaire de goût. Si vous optez pour les boutons, l'affichage sera plus encombrant, mais en revanche vous aurez toutes les options visibles.



En revanche, les listes sont bien plus compactes, mais ne permettent pas d'avoir une vue d'ensemble des options. En fait, il est préférable de n'utiliser la scroll list que s'il y a vraiment un nombre trop important d'options à afficher. Ici, les boutons ont été choisis, car il n'y a pas trop d'options. La page est plus claire et simple.

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Recherche de fichiers</TITLE></HEAD>
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<CENTER><H1>Recherche de programmes pour
Atari</H1></CENTER>
<FORM METHOD=GET ACTION="/cgi-bin/f_search">
<TABLE BORDER=0>
<TR><TD><TD><B>Mots à rechercher</B>
<TD><INPUT NAME="QUERY">
<TR><TD><INPUT TYPE=RADIO NAME="TYPE"
VALUE="AND">
Recherche "AND"
<TD><INPUT TYPE=RADIO NAME="TYPE" VALUE="OR">
Recherche "OR"
<TD><TD><INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="WHOLE"
VALUE="ON">
Mots entiers
<TR><TD><B>Thèmes</B>
<TR><TD><INPUT TYPE=RADIO NAME="THEME"
VALUE="GRAF">
Graphisme
<TD><INPUT TYPE=RADIO NAME="THEME" VALUE="MUS">
Musique
<TD><INPUT TYPE=RADIO
NAME="THEME" VALUE="PROGF">
Programmation
<TD><INPUT TYPE=RADIO
NAME="THEME" VALUE="COMM">
Communication
<TR><TD><INPUT TYPE=RADIO
NAME="THEME" VALUE="BUR">
Bureautique
<TD><INPUT TYPE=RADIO
NAME="THEME"
VALUE="JEUX">
Jeux
<TD><INPUT TYPE=RADIO
NAME="THEME"
VALUE="UTIL">
Utilitaires
<TD><INPUT
TYPE=RADIO
NAME="THEME"
VALUE="DIV">
Divers
<TR><TD><TD><B>Date</B>
<TD><INPUT NAME="DATE">
</TABLE></FORM>
<I>Un formulaire complet est accessible on-line sur:<BR>
http://www.awaycom.ch/atos/search.htm</I><BR>
</BODY></HTML>
```

A SUIVRE...

Le mois prochain, nous aborderons le complément indispensable du formulaire : le script CGI-BIN.

Si vous êtes impatient d'y parvenir, il vous est d'ores et déjà possible de relire l'article 9 de la série sur le langage HTML et de réviser vos connaissances en langage C...

Pascal BARLIER

le web du mois

Mille's Hemsida
http://www5.tripnet.se/~mille/

En ce mois de juin 1997, nous partons pour un court voyage vers la Suède, visiter le site de Mille Babic. Mille est un personnage fort sympathique, dingue de l'Atari et des nouvelles technologies logicielles qui lui sont liées. Son site réchauffe rapidement l'atmosphère glaciale des contrées du nord de l'Europe, tant il est riche de graphismes, de fonds colorés et de sujets passionnants.

Ce site se veut véritablement ouvert à tous, c'est pourquoi les barrières linguistiques ont été brisées en proposant le site en suédois, anglais, allemand, et croate. Toujours pas de français à ce jour, mais si vous vous en sentez la force Mille sera heureux de pouvoir ouvrir rapidement son service à vos traductions ... n'hésitez pas à le contacter : mille@mail5.tripnet.se.

Le Sommaire

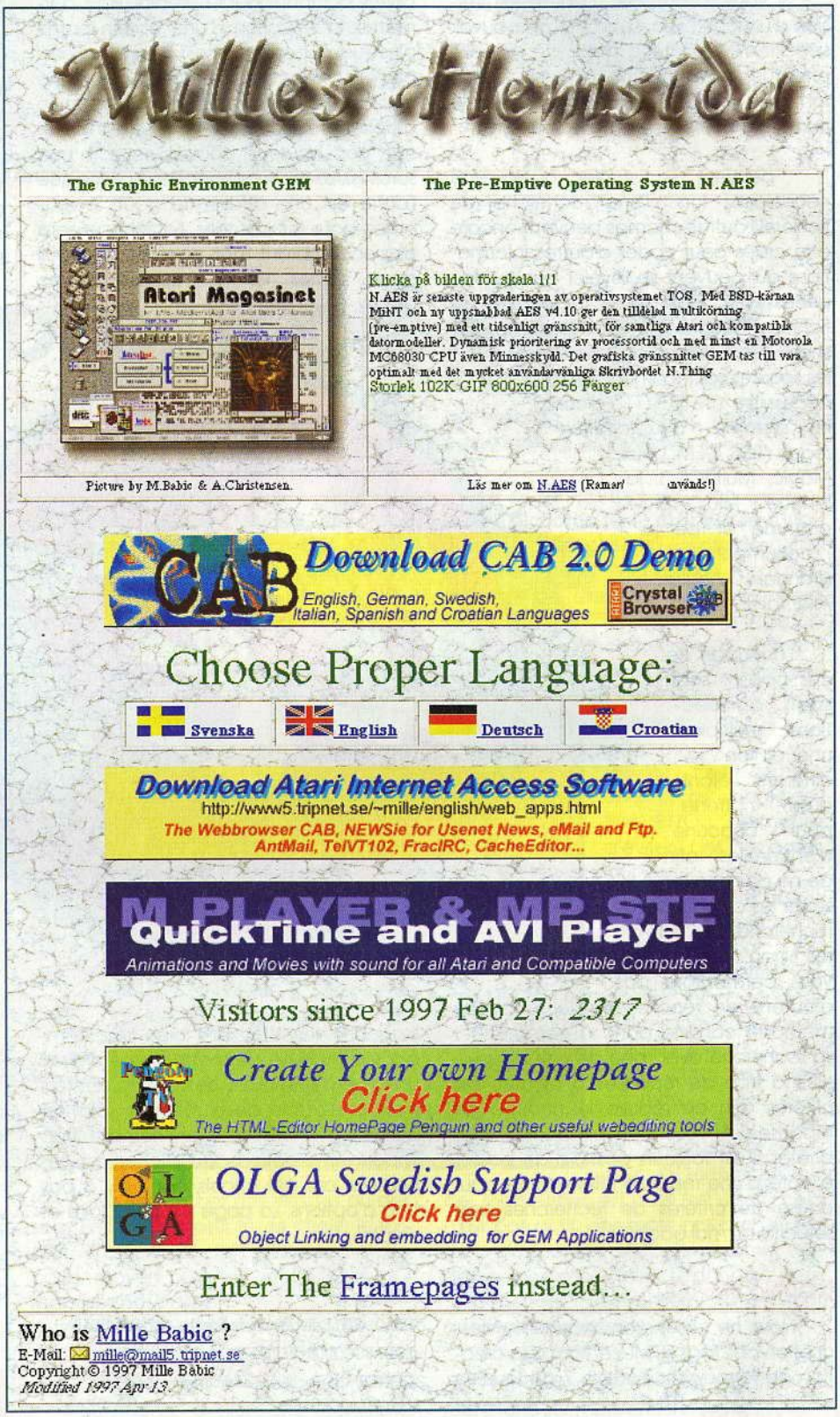
Mille's Hemsida n'est pas un site véritablement dédié à des logiciels en particulier, bien que les outils Internet soient mis en avant, on y trouve aussi des produits nouveaux et surtout des présentations de logiciels innovants. Ainsi, N.AES, Olga, Mplayer sont supportés avec l'accord de leurs auteurs respectifs.

Outils Internet

Nombreux sont aujourd'hui les sites qui proposent le support des outils Internet pour Atari, nous vous en avons déjà présenté un certain nombre dans les précédents numéros. Celui-ci est dédié avant tout aux utilisateurs suédois, mais présente aussi quelques particularités qui sont passionnantes.

Crystal Browser

CAB, maintenant distribué de façon commerciale, dans sa version 2 est ainsi présenté, avec Snapshot et détails des nouvelles fonctionnalités. Mais il est également mis à disposition ses ressources dans différentes langues jusque-là peu répandues, comme l'espagnol, l'italien, le croate, et dernièrement le français.



HomePage-Penguin

Avec HP-Penguin vous pouvez créer vos propres pages HTML sans connaître aucune commande HTML. Vous les créez simplement en répondant à un certain nombre de questions. Vous insérez ainsi un fond, mettez le texte en colonne, placez des images comme bon vous semble !

HTML-Help

Ce produit vous permet de convertir les caractères HTML de Windows vers l'Atari.

Tabi

Permets de gérer des caractères spéciaux, virgule, tabulation etc. depuis une base de données vers un document HTML.

Alta Lista

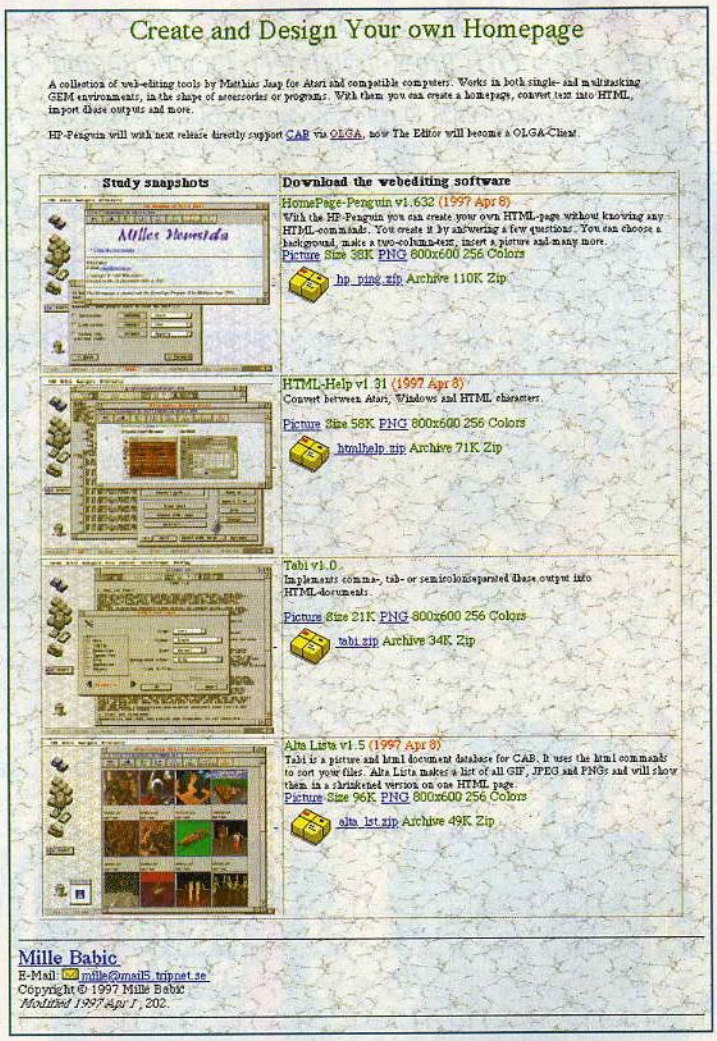
C'est un gestionnaire de base de données pour vos images et documents HTML dans CAB. Il utilise les commandes HTML pour trier vos fichiers GIF, JPEG et PNG pour les afficher sous forme de diapositives dans une page HTML.

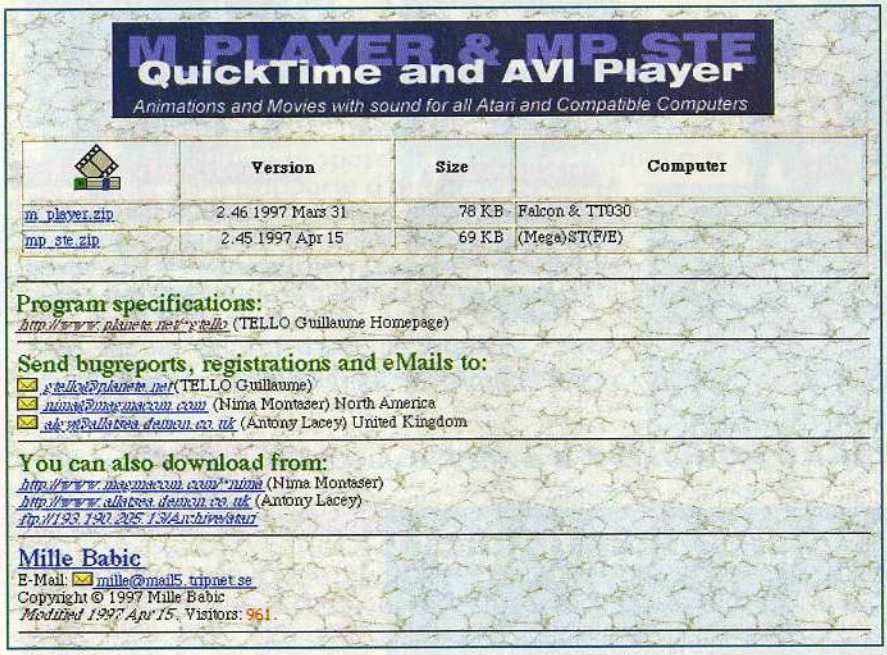
NEWSie, AntMail, TelVTIO2, FracIRC, CacheEditor etc.

Comme pour les logiciels précédents, vous trouverez des descriptifs et surtout les dernières mises à jour sur le site pour pouvoir en profiter rapidement.

Olga

Les pages consacrées à Olga ne sont pas encore en anglais, mais à l'heure où vous lirez cet article ça sera peut-être le cas. Mille propose le support d'Olga en Suède au travers de son site, il présente aux développeurs les attraits de ce système, construit sur la base d'OpenDoc, ou d'OLE (les amateurs comprendront). Olga vous permet d'échanger des documents entre applications de façon transparente, tout en gardant le suivit du document maître. Ainsi une courbe réalisée sur un tableur, pourra être importée dans un traitement de texte, et si cette dernière évolue dans le tableur, le graphique évoluera dans le traitement de texte. Ce système fonctionne uniquement dans les environnements multitâches.





Mplayer

Vous devez tous connaître ce produit puisqu'il est 100% français, et permet enfin de jouer des animations QuickTime, AVI et bien d'autres encore sur les ordinateurs Atari depuis le STE, jusqu'au Falcon030. Grâce à Mille, vous connaîtrez tous les protagonistes de ce produit, en France comme à l'étranger.

Conclusion

Certainement un des plus beaux sites Atari visité à ce jour, Mille's Hemsida, vous donne accès à des outils de pointe, dans une très bonne ambiance, avec un soin tout particulier pour avoir un suivi et des mises à jour journalières. Bref un site qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte !

Hervé Piedvache
herve@parx.frmug.fr.net

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 11, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.....
résidant à .....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à .....
le .....

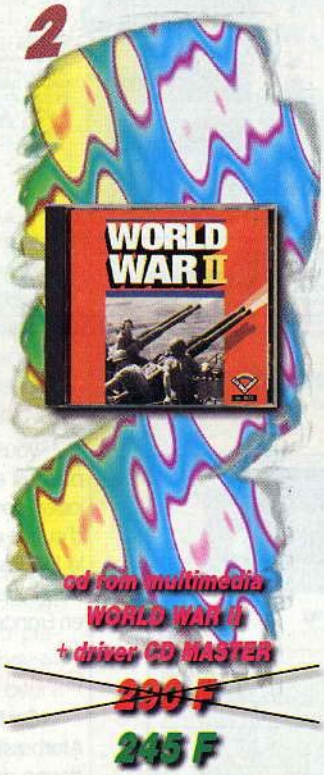
1

le meilleur driver pour cd rom EXTENDOS PRO V2.4

~~190 F~~

120 F

2



cd rom multimédia WORLD WAR II + driver CD MASTER

~~290 F~~

245 F

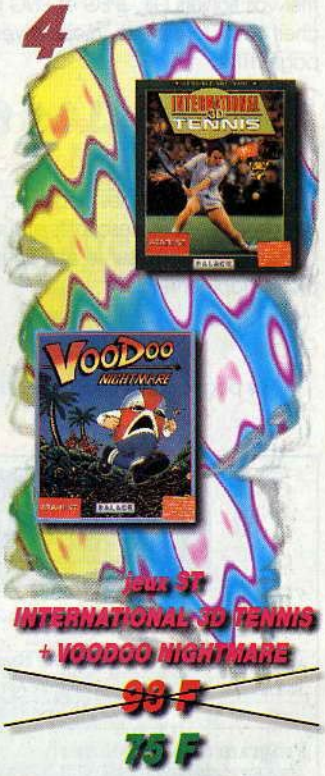
3

cd rom de textures BACKGROUND 1 + BACKGROUND 2

~~142 F~~

490 F

4



jeux ST INTERNATIONAL 3D TENNIS + VOODOO NIGHTMARE

~~93 F~~

75 F

promotions valables du 26/05/97 au 26/06/97 dans la limite des stocks disponibles

1, 2, 3, 4 : *disponible chez* **LA TERRE DU MILIEU** *BP 11 74310 LES HOUCHES tél 04 50 54 59 41 (port 45F)*

S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 59 41, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94

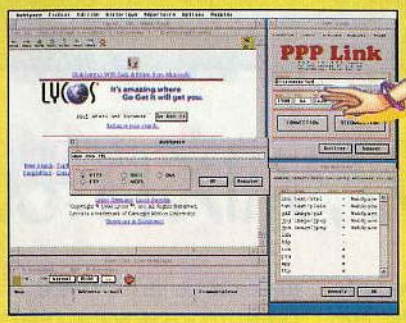
TOUT LE MONDE EN PARLE

NOUVELLES@MONDE
Supplément informatique

OXO SYSTEMS A LANCE UNE SUITE INTERNET ... ET ANNONCE LA VERSION II

EDITORIAL

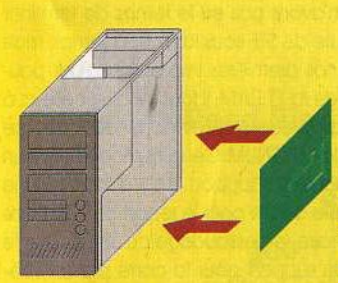
WenSuite est disponible !!!



WebSpace + l' E-mail + Newsgroups = WenSuite

Logiciel de connection à Internet. Très complet, et très performant, c'est sans conteste la meilleure manière de se connecter. 2 à 5 X plus rapide que ses concurrents, et des fonctions uniques.
Seulement 290 FF

L'AVENIR EST DANS L'EVOLUTION !

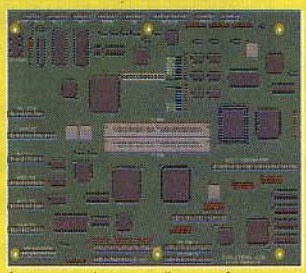


LA CARTE-MERE S'INTEGRE EN 5 MINUTES DANS TOUS LES BOITIERS, AU STANDARD ATX, EXISTANTS

FALCON EVOLUTION INFERIEUR A 3000 FF
+ REGLEMENT EN PLUSIEURS MENSUALITÉS
+ CONTRE-REMBOURSEMENT GRATUIT (TOUS PRODUITS)
= POUR UN NOUVEAU CONTRAT-CONFIANCE

Le Falcon Evolution est pour nous le meilleur moyen de faire évoluer votre configuration informatique, en toute sécurité, vers plus de puissance, et à moindre coût.

Le Falcon Evolution propose en standard des supports mémoire SIMM en ST & TT Ram (supporte d'origine plus de 14 Mo, en 32 bits ultra-rapide), l'évolution vers des processeurs de dernière génération (supporte aussi l'Afterburner) , et des extensions audio permettant jusqu'à 8In / 8Out en qualité pro , dans le même boitier . . .
Basé sur un chipset d'origine Atari, le Falcon Evolution est donc complètement compatible.



La carte-mère Falcon Evolution, pour de nouvelles performances dans votre environnement préféré.
N'hésitez-pas à demander de la documentation.

STUDIO 1024

La révolution audio arrive avec le 1er logiciel de montage audio numérique travaillant en 24 bits et 96 khz, pour plus de précision. 512 pistes stéréo (soit 1024 pistes), de nombreuses fonctions exclusives ...
Demandez une démo...

LA COHERENCE ETANT LA MEILLEURE GARANTIE DE LA FIDELITE, NOUS NOUS ENGAGEONS A SOUTENIR LA COMPATIBILITE DE NOS PRODUITS SUR LES ORDINATEURS CONCUS PAR ATARI (ET LES SYSTEMES ASSOCIES: TOS, MINT, MAGIC ET N.AES), AINSI QUE LES CLONES ET ASSIMILES RESPECTANT LEUR ARCHITECTURE SPECIFIQUE: C-LAB MKX, FALCON EVOLUTION ET MEDUSA/HADES.

OXO SystemS

3/5, RUE DES VARENNES - 89160 LEZINNES

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

PERIPHERIQUES

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

LE RETOUR DU JAZZ

Si le ZIP a carrément pris un envol sans précédent sur ATARI, le JAZ, son grand frère, a eu plus de mal et ce pour une raison. En effet jusqu'à présent il était notoire que les JAZ avaient certaines séries qui voyait le périphérique retourner chez le revendeur pour cause de panne. IOMEGA vient de résoudre ce problème (un composant défectueux) et il semble qu'aujourd'hui ce lecteur de cartouche amovible grande capacité soit complètement fiable. Nous devrions y revenir prochainement pour un dossier sépcial "cartouches amovibles".

GdM

LINK'97, AIXTT & MAGNUM ST

Ce mois-ci, pas mal de nouveautés sont arrivées à la Rédaction. A celles traitées ici, peuvent se rajouter une horloge pour ST, TUS HD pour mettre un lecteur HD dans votre ST, TUS HSMODEM pour monter le port série du même ST à 38 400 bauds et TUS STE TOS 2.06 pour mettre un TOS 2.06 avec possibilité de repasser au 1.4 (pour certains jeux) sur un STE grâce à un interrupteur.

LINK'97

Les LINK'97 sont enfin dispos. Rappelons pour les néophytes que leur fonction est de pouvoir connecter un disque dur SCSI à un (MEGA)ST(E). En effet, jusqu'au TT ATARI a équipé ses ordinateurs d'un port pour disque dur fonctionnant avec sa propre norme : l'ACSI ou DMA selon l'appellation. Or ces disques dur sont introuvables (et lents de toute façon) contrairement au SCSI qui est très répandu. Du coup plusieurs sociétés se sont mises à fabriquer des cordons de ce type : ICD avec l'ICD LINK, GE-SOFT avec le TOP LINK et HARD & SOFTWAREENWIKLUNG avec le LINK 96 puis 97. L'avantage de ce dernier est de reconnaître également la norme SCSI 2 qu'utilise la majorité des disques durs SCSI actuels.

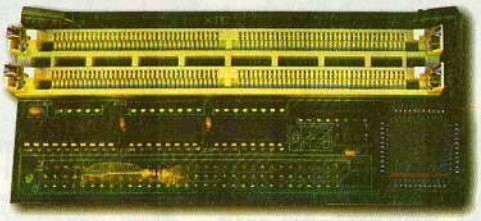
A noter qu'il existe même un LINK spécifique pour le ZIP (le LINK 97 classique reconnaît le ZIP mais uniquement avec un disque dur supplémentaire en bout chaîne SCSI) et un LINK interne pour MEGA STE.

Le LINK'97 est importé par TAG et coûte 890 F.

Test le mois prochain.

AIX TT

Le TT est une machine fabuleuse qui est très recherchée en occasion et ce notamment par les amateurs de PAO. Or le problème est la rareté des cartes mémoire et le simple fait que celles d'origine ne peuvent être étendues. Il faut changer de carte à chaque changement de taille mémoire. Les AIXTT arrivent à point nommés avec leurs 2 slots mémoire permettant d'enficher des SIMM de n'importe quelle capacité. C'est ainsi que vous pouvez acheter votre AIXTT pour mettre 4 Mo de TT RAM en une barrette et par la suite rajouter une autre de 16 Mo sur le deuxième slot. L'AIXTT additionnera la mémoire totale et ce jusqu'à 64 mo (32 Mo par slot). La carte est on ne peut plus simple à installer si ce n'est que sur les anciens TT avec blindage en métal, ce dernier oblige à découper un des bords plastiques du connecteur de la carte. Il faut faire cela avec une extrême attention sous



peine de couper des pistes sur ladite carte. Cela nous est arrivé et je déconseille alors aux plus brutaux d'entre vous de faire l'opération vous-même.

Côté vitesse, nous n'avons noté aucune différence entre la carte ATARI et la carte AIXTT bien que cette dernière soit en SIMM 32 bit plus rapides que les anciennes 8 bits que l'on trouve sur les cartes ATARI.

Avec l'AIX TT vous allez enfin pouvoir étendre la mémoire de votre TT de façon économique. Quand je songe qu'à sa sortie il fallait mettre 10 000 F pour avoir 16 Mo de TT RAM. Avec l'AIX TT, vous aurez 64 Mo pour moitié prix voire encore moins cher selon votre fournisseur.

L'AIX TT est importée par PARX est coûte 590 F

MAGNUM ST

Il s'agit là d'un évènement. En effet, vous savez tous que le ST est limité à 4 Mo de mémoire maxi. Et bien les petits malins de SEIDEL SOFTWARE SERVICE ont trouvé le moyen de dépasser cette limite et ce pour tous les ST non E, à savoir le 260, 520 et 1040 STF et MEGA ST. A votre mémoire existante se rajoute jusqu'à 14 Mo de TT RAM. Mais cette carte ne fait pas que cela, puisqu'elle permet également de rajouter un TOS 2.06. Du coup c'est véritablement une mise à niveau de votre ST auquel il ne manquera plus que le lecteur HD installable avec MODE-HD de CENTEK ou TUS HD de LA TERRE DU MILIEU.

Nous n'avons pas eu le temps de terminer les tests faute de STF sous la main à temps, mais voici déjà nos premières impressions. Pour pouvoir utiliser de la TT RAM, il faut installer celle-ci à proximité du processeur et donc déplacer ce dernier sur la MAGNUM. Certains modèles ont un 68 000 monté sur support. Il n'y a alors qu'une seule soudure à faire pour le report du TOS. Dans le cas contraire, le dessoudage du 68 000 et le soudage du support pour la carte par un spécialiste augmentera sensiblement la facture (comptez 400 F en sus).

Sur certains STF une mise en tower ou en rack sera nécessaire. A noter que cela pourra servir du coup à y installer un disque dur ou un lecteur de cd rom interne rabaissant le coût total de la facture (environ 500 F de moins pour un périphérique interne au lieu d'un externe). Pour le moins, le MEGAST semble alors la machine idéale pour ce type d'extension.

Rendez-vous le mois prochain pour le test des performances. En principe le ST devrait être accéléré de façon notable.

La MAGNUM ST est importée par PARX et coûte 790 F.

Godefroy de MAUPEOU

ABONNEZ-VOUS

Recevez directement chez vous St Magazine avec sa disquette et profitez-en pour faire des affaires en or !!!

Abonnement nu

1 an : 352 F*

2 ans (1 an d'adhésion au Club St offert) : 704 F* soit 150 F d'économie

Abonnement PAO

Photoline + 1 an : 990 F* soit une économie de 612 F*

1 an supplémentaire (1 an d'adhésion au Club St offert) : 352 F* en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Abonnement Loisirs

1 jeu parmi les suivants :

Falcon : Road Riot, Steel talons, Lamazap, Dino Dudes, Pinball Dreams, Sheer Agony, Opération Skuum, Radical Race, Aazhom Krypt

St : Stardust, Obsession, Substation, Sheer Agony

jeu + 1 an : 490 F* soit une économie entre 131 F et 254 F

1 an supplémentaire (1 an d'adhésion au Club St offert) : 352 F* en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Abonnement musique

Voxx + 1 an : 990 F* soit une économie de 352 F*

1 an supplémentaire (un an d'adhésion au Club St offert) : 352 F* en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Les demande d'abonnement sont à envoyer sur papier libre jointes avec le règlement (chèque, mandat...) à

La Terre du Milieu – 216, rue de l'Essert 74310 Les Houches.

Pour toute demande d'information tél 04 50 54 49 77

*tarif valable pour la France. Union Européenne et Suisse rajouter 55 F (tarif lent) ou 110 F (tarif rapide)

LES AVEZ VOUS TOUS ?

DTP GRAPHIKEN VOL.1

190 F
Un cd rom de cliparts avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
760 logos utilitaires divers (discipline JO, flèches...) - 300 cadres - 100 ornements de restauration - 176 graphiques pour traceur à découpe - 72 thème de la neige - 92 ornements - 182 thème de la nourriture - 69 thème royauté et noblesse - 182 ornements stylés fonds et ornements - 52 cadres et ornements.

DTP GRAPHIKEN VOL.2

190 F
Un cd rom de clipart avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
27 thème automobile - 41 type Epinal - 52 coupons - 150 thème nourriture type crayonné - 50 cadres - 130 cadre et fond thème graphique - 109 divers - 48 ornements - 50 fonds et ornements - 52 cadres et ornements.

DTP GRAPHIKEN VOL.3

190 F
Un cd rom de clipart avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF).
thème bâtiment - bureau - nourriture - cadres - fontes stylisées - divers - fêtes - maison - mariage - anniversaire - initiales - carnaval - peinture - hommes - menus - mode - musique - nature - ornements - crayonnés - jouets - sport - symbole - technique - animaux - vacances - outillage

INITIALE VOL.1

190 F
Un cd rom de lettrines à placer en début de texte par exemple. Avec manuel reprenant tous les fichiers.
40 typos différentes

INITIALE VOL.2

190 F
un cd rom de lettrines à placer en début de texte par exemple. Avec manuel reprenant tous les fichiers.
28 typos différentes - 115 monogrammes 120 graphiques divers.

NOUVEAU !!!

DTP GRAPHIKEN VOL.4

190 F
Une série de cliparts (EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
reprise d'élément des trois précédents : 27 automobiles - 41 divers - 10 lettrines - fruits - 100 cadres - 56 symboles - 130 divers - 72 neige - 200 cadres - 109 divers. (sans livret)

ARTWORKS

300 F
Un cd rom didactique pour apprendre à maquetter sous CALAMUS SL. 200 documents maquettés avec leur explicatif, 300 fontes, 30 images de fond... Livret disponible pour 100 F.
Cd et livret en allemand.

CALAMAXIMUS

195 F
Un CD ROM entièrement dédié à Calamus SL ! 20 utilitaires pour Calamus, 50 documents types (>cal 94), 2700 Clip Art IMG, 270 graphiques CVG, plusieurs démos de softs PAO commerciaux, 2700 fontes CFN. Livret des fontes pour 195 F sup. Si vous utilisez Calamus SL, c'est obligatoire !

OMEGA

190 F
Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimüo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation...

DELTA

199 F
Contient Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madness, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation...

ALPHA

169 F
On ne présente plus l'Alpha, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor :

LINUX 68 K V2

349 F
Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour.

THE COM. ATARI MINT

290 F
Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XAes... Le paradis des amateurs de multitâche sur nos machine.

NET BSD

199 F
La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès.

TRANSMISSION

190 F
La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de lla Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations...

ATARI FOREVER VOL.1

199 F
Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43).

ATARI FOREVER VOL.2

199 F
La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe.

A.C.M. SPACE MISSION

258 F

Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale. Interface multimédia (film, texte, audio, image...)

A.C.M. WORLD WAR II

290 F

Tout sur la deuxième guerre mondiale. Interface multimédia (film, texte, audio , images, ...) et texte en anglais.

A.C.M. TIME ALMANACH

L'almanach du TIME tout en, anglais, mais avec une interface multimédia (son, image, texte, films...). un must pour connaitre ce qui se passe dans le monde sous le regard des américains.

A.C.M. HEALTH

348 F

La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais. Interface multimédia (texte, image, son, film...)

A.C.M. INFOPEDIA 2.0

590 F

Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Du ST à l'HADES, accédez au multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). CD ROM en anglais

BACKGROUND PHOTOS 1

249 F

Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit en deux versions : 640*480 et 1536*1024. Avec catalogue des photos.

BACKGROUND PHOTOS 2

290 F

Ce cd est centré sur les paysages. Le catalogue est en html et le cd contient CAB pour le lire ainsi que PICCOLO pour visualiser les images. Comme le n°1, les images sont de grande qualité et spécialement traitées pour l'impression.

ATARI PD KONZENTRAT

290 F

La compilation de toutes les disquettes de dp de la fimre allemande EU SOFT. Il y en a un paquet et cela devrait faire des heureux parmis les possesseurs de ST auxquels il se destine particulièrement. Il y a aussi un dossier FALCON.

CLASSIC

190 F

Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques.

BIRD OF PREY

190 F

Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable.

ATARI COMPENDIUM

190 F

Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO.

JUST CALL ME INTERNET

190 F

Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau.

ATARI GOLD

300 F

Un cd exeptionnel contenant 20 logiciels commerciaux : SCRIPT 4, PAPYRUS 3, E-COPY, MIDNIGHT, TOPICS, LIT.VERWALTUNG, TECHNOBOX DRAFTER, RAYSTART 2, FRACTAL IV, PIXART 3...

ULTIMATIVE CDROM

169 F

Plus de 500 mo de fichiers : jeux FALCON, icones couleur, fontes, pilotes d'impression, CPX, POV, logiciels pour PORTFOLIO...

SDK

329 F

Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Mi, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk, Gnu C++, Sobozon...

GAMBLER

199 F

400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!!

XPLORE

169 F

350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP.

WOW !

169 F

100 DP, 500 fontes TRUE TYPE pour SPEEDO GDOS et NVDI, 50 Mo de fontes SIGNUM, 8000 cliparts...

THE VERY BEST OF A.I.

169 F

Toutes les disquettes du magazine allemand ATARI INSIDE, 60 Mo de logiciels pour INTERNET, des versions complètes, des programmes pour PORTFOLIO, le PROTOS 95 sous forme de fichier HTML, 600 fontes CALAMUS, 250 jeux...

NCS COLLECTION

99 F pièce

Une collection de 11 cd rom thématiques. RAYTRACE (POV, 150 GIF pour POV, démos de NEON...), DTP POWER PACK (8000 cliparts, 500 fontes CALAMUS, utilitaires...), GRAFIC POWER PACK (STUDIO CONVERT version complète, programmes de dessins...), MIDI WORKSTATION (player MIDI, convertisseur d'échantillons, sons, midifiles, fichiers MOD...), DFU ONLINE (programmes de communication), BUSINESS PACK (programme de gestion financière), TEXT POWER PACK (SCRIPT CLASSIC version complète, éditeurs de texte...), FALCON DEMO SCENE (plus de 70 démos pour FALCON), STE DEMO SCENE (les meilleures démos ST), COLOUR GAMES (démos et versions complètes de jeux couleur), MONO GAMES (le plein de jeux monochrome)

LE CAS ECHEANT, ILS SONT DISPOS CHEZ VOTRE REVENDEUR

PROGRAMMATION

spécialiste : Marc ABRAMSON

DEVPAC 3 et DSP en français !!!

PARX importe les nombreux produits HISOFT et parmis eux la série DEVPAC comprenant le language assembleur DEVPAC 3 et celui pour DSP DEVPAC DSP. Les nouveaux venus peuvent enfin se mettre à programmer.

GdM

programmer en assembleur

après le cours du mois précédent, vous devez normalement avoir un peu plus d'ordre qu'au départ, et le binaire et l'hexadécimal ne doivent plus avoir de secret pour vous.

UN CHIFFRE...

Quelques remarques avant de commencer. Le fait de noter une valeur en décimal, en hexa ou en binaire ne change rien à sa signification. C'est une simple manière de s'exprimer, un peu comme du Français ou de l'Anglais. Si je dit que j'ai "deux" crayons ou que je dit que j'ai "two" crayon, j'en ai bien la même quantité. Si je dit que j'ai 27 crayons, j'en aurais la même quantité que si je dit que j'en ai $1B ou %11011.

Autre remarque, la manière dont on réalise la lecture du chiffre. Voyez par exemple votre numéro de Sécurité Sociale. Vous pouvez le lire comme une seule valeur, mais dans ce cas, il n'apporte aucune information. C'est en le décortiquant qu'on arrive à en extraire toutes les informations. S'il commence par 1 95 03 35, nous sommes en présence d'un garçon (1), né il y a deux ans (95), au mois de Mars (03), dans le département d'Ille et Vilaine (35).

Pour nos données informatique, c'est pareil : imaginons le codage d'un personnage d'un jeu. Nous pouvons prévoir 1 octet par personnage, en utilisant les bits un par un, pour fournir plusieurs informations. Par exemple si je donne comme valeur 210 à un personnage, cela ne veut rien dire. Si je lis cette valeur en binaire, %11010010, la valeur reste la même. Mais visuellement, le chiffre a changé. Je peux le décortiquer et le reformer en : % 110100 10. J'ai donc deux bits à droite qui ont comme valeur en décimal 3, et le reste qui vaut 52. Je suis donc (par exemple) en présence d'un personnage de type 2, avec 52 points de vie. C'est clair ?

STRUCTURE DE LA MEMOIRE

Pour simplifier, La mémoire, c'est un tube, très fin et très long. Il nous faut distinguer 2 choses :

1) Ce qu'il y a dans le tube.

2) La distance par rapport au début du tube.

ATTENTION, cette notion doit être parfaitement comprise car elle est perpétuellement source d'erreur. Grâce à la distance, nous pourrons retrouver facilement ce que nous avons mis dans le tube. Cette distance est appelé 'adresse'.

Le tube a un diamètre de 1 byte (octet). Lorsque je vais parler de l'adresse $6F00 (28416 en décimal), c'est un emplacement. A cet emplacement je peux mettre un byte. Si la donnée que je veux mettre tient sur un word (donc 2 bytes car 1 word c'est bien 2 bytes accolés), cette donnée occupera l'adresse $6F00 et l'adresse $6F01.

Imaginons que je charge une image (32000 octets) à partir de l'adresse $12C52. Je vais donc boucler 32000 fois pour déposer mon image, en augmentant à chaque fois mon adresse et ainsi déposer mon image en mémoire.

NOTER UNE ADRESSE

Maintenant, je vais noter cette adresse. Je vais par exemple la noter à l'adresse $6F00. Donc si je me promène le long du tube jusqu'à l'adresse $6F00 et que je regarde à ce niveau là dans le tube, j'y vois le chiffre $12C52 codé sur un long mot (les adresses sont codés sur des longs mots). Ce chiffre occupe donc 4 emplacements de tube correspondant à $6F00, $6F01, $6F02 ,$6F03. Or, que représente ce chiffre : Une adresse, celle de mon image !!! J'espère que c'est bien clair...

Nous pouvons donc placer ce que nous voulons dans la mémoire : des images, des sons, des instructions pour le processeur, mais aussi des indications, des adresses d'informations. A la limite je peux noter l'adresse d'une valeur qui va contenir l'adresse d'une valeur contenant elle-même l'adresse d'une valeur donnant l'adresse de mon image... Mais en prenant cela bout par bout, il n'u a rien de bien compliqué. Du calme, de la méthode et c'est bon !

ET UN PROGRAMME ?

Un programme, c'est pour le processeur une suite de lectures du contenu du tube. Il va y trouver des chiffres qu'il va interpréter comme des ordres (cf. cours précédent). Grâce à ces ordres, nous allons lui dire par exemple de continuer la lecture à un autre endroit de ce tube, de revenir en arrière, de prélever le contenu du tube et d'aller le déposer autre part (toujours dans ce même tube bien sûr) etc... Pour savoir à quel endroit

le processeur est en train de lire les ordres qu'il exécute,

il y a un compteur. Comme ce compteur sert pour le programme, il est appelé Program Counter, en abrégé PC.

Le 68000 a un PC sur 24 bits, c'est-à-dire qu'il peut prendre des valeurs comprises entre 0 et 16777215. Comme chaque valeur du PC correspond à une adresse et qu'en face de cette adresse (donc dans le tube) on ne peut mettre qu'un octet, une machine équipée d'un 68000 peut donc travailler avec 16777215 octets, ce qui fait 16 Méga. En gros, si vous aimer les choses imagés, vous pouvez voir le processeur comme un petit bonhomme, avec son vélo, qui se promène le long du tube. Le PC c'est son compteur kilométrique.

PREMIER PROGRAMME

Allons-y ! Lançons donc GENST. Ceux qui ont un ST avec écran couleur devront le lancer en moyenne résolution, c'est préférable pour un meilleur confort de travail. Même si vous avez un 520 (mais là, les cours de C, ça va être dur...), choisissez dans les 'préférences' de GENST (dans le menu 'Options') un chargement automatique de MONST (Load MONST 'YES') mettez un Tab Setting de 11 et auto-indent sur YES. Si MONST est déjà chargé son option dans le menu 'program' doit être disponible, sinon elle est en gris. Si c'est le cas, après avoir sauvé les préférences, quitter GENST et relancez le.

Maintenant, nous allons réaliser le programme suivant :

Met le chiffre $12345678 dans le registre DO Met le chiffre $00001012 dans le registre D1 Additionne le registre DO avec le registre D1

Tout d'abord il faut savoir que ces ordres seront mis dans le tube, et qu'il nous faudra parfois repérer ces endroits. Pour cela nous utiliserons des étiquettes, que nous poserons à côté du tube. Ces étiquettes (ou Label en Anglais) sont à inscrire tout à gauche dans notre listing alors que les instructions (ce qui est à mettre DANS le tube) seront inscrites après un espace ou mieux pour la lisibilité, après une tabulation. C'est très important !

Notre programme devient :

```
MOVE.L  #$12345678,DO
MOVE.L  #$00001012,D1
ADD.L   DO,D1
```

Remarquer le signe # avant les chiffres. Le signe $ indique que ces chiffres sont inscrits en hexadécimal. Le signe # indique que c'est la valeur $12345678 que nous voulons mettre dans DO. Si nous avions fait MOVE.L$12345678,DO, c'est la valeur se trouvant à l'adresse $12345678 que nous aurions mis en DO.

Nous verrons plus tard ce que signifie .L

Pour le moment assemblons en maintenant appuyé (ALTERNATE) puis en appuyant sur A. Normalement, tout s'est bien passé ou alors c'est que vous n'avez pas scrupuleusement recopié ce 'programme'. Maintenant, débuguons notre programme, en maintenant appuyé (ALTERNATE) et en appuyant sur D. Hop, nous nous retrouvons dans MONST qui, étant appelé à partir de GENST, a automatiquement chargé notre programme.

En haut nous retrouvons nos registres de données DO à D7 ainsi que nos registres d'adresses AO à A7 avec en prime A7'. Sous les registres de données, nous voyons SR et en dessous PC. Nous pouvons remarquer que PC nous montre une adresse et la première ligne de notre programme. Le PC indique donc ce qui va être exécuté. La fenêtre du dessous (numéro 2) montre notre programme. Sur la gauche de cette fenêtre nous voyons les adresses. Symboliquement nous pouvons dire que la partie droite de cette fenêtre montre nos instructions dans le tube et que les chiffres de gauche nous indique l'endroit, l'adresse par rapport au début du tube. La fenêtre de droite (la 3) donne en fait la même chose que la 2, mais avec la vision du processeur. Nous avions vu dans le cours précédent que pour la machine, notre suite d'ordres n'était qu'une suite de chiffres.

Lorsque nous avons assemblé, l'assembleur a simplement converti ligne par ligne notre programme en chiffres. Normalement dans la fenêtre 2 vous devez voir notre programme avec en face de la première instruction, une petite flèche. Regardez l'adresse de cette instruction (c'est-à-dire le chiffre de gauche, qui indique a quel endroit dans le tube se trouve cet ordre). Avec un 1040 sous TOS 1.4, cela tourne autour de $61BFO, mais l'adresse importe peu, le programme pouvant être placé n'importe où en mémoire. Regardez maintenant la fenêtre 3 et cherchez-y la même adresse que celle que vous avez lue dans la fenêtre 2 en face de notre première ligne de programme. Normalement si vous n'avez touché à rien cette adresse doit normalement être la première. Vous devez y voir 203C12345678. C'est ainsi que le microprocesseur reçoit MOVE.L #$12345678,DO!!! Retournons sur la fenêtre 2. Notons l'adresse de la seconde ligne de notre programme et soustrayons ce chiffre à l'adresse de la première ligne. Nous obtenons 6. Nous en déduisons donc que : MOVE.L#$12345678,DO occupe 6 octets en mémoire.

Faisons maintenant avancer notre programme. Pour cela maintenez enfoncé (CONTROL) et appuyez une fois sur Z. La petite flèche a sauté sur la seconde ligne, cette même ligne est maintenant indiquée par le PC et notre registre DO contient maintenant la valeur $12345678. MONST indique tous les chiffres en hexadécimal, vous commencez à comprendre l'intérêt de la calculatrice... Continuons en refaisant Control+Z. C'est maintenant la ligne 3 de notre programme qui est indiquée par le PC tandis que D1 s'est trouvé rempli par $00001012. Continuons avec Control+Z. L'addition entre DO et D1 s'est effectuée. Comme nous l'avions vu dans le cours 2, les possibilités sont minimes car le résultat a écrasé l'ancienne valeur de D1. Pour réaliser DO+D1=D2 il aurait d'abord fallu transférer D1 dans D2 puis faire ADD.L DO,D2.

Dans notre cas, D1 contient maintenant la valeur $1234668A.

Notre programme n'ayant pas véritablement de fin, quittons le artificiellement en tapant Control+C.

LE MOIS PROCHAIN

En attendant le mois prochain, vous pouvez essayer plein de manipulation, mettre DO dans D7, le remettre dans D1 etc... de toutes façons, vous ne pouvez rien casser ! Au pire vous planter la machine, un coup de RESET et ça redémarre, il ne faut donc pas hésiter à toucher à tout !

Le mois prochain, nous continuerons avec d'autres petits exemples, en compliquant un petit peu.

Pierre Louis LAMBALLAIS

programmer le C

Le mois dernier nous avons vu tout le système de mise en place, les fichiers qui peuvent composer un développement en C. Aujourd'hui nous verrons notre premier programme en C, qui comportera volontairement pas mal d'erreurs.

ATTENTION : comme d'habitude, il convient d'étudier le cours d'assembleur, qui va de pair avec ce cours de C.

DES ERREURS ?

Cela peut paraître étonnant de vous fournir un exemple plein d'erreurs, mais cela se justifie pleinement. Bien souvent les cours vous donnent du tout cuit, avec de jolis listings qu'il suffit de recopier et qui marchent du premier coup. Mais lorsque vous désirez aller plus loin, c'est à dire taper vos propres programmes, les ennuis commencent et vous tombez dans de nombreux pièges. Le résultat c'est que vous cherchez un peu, beaucoup, énormément et qu'ensuite le ras-le-bol s'empare de vous car il n'y a rien de plus pénible que de chercher sans trouver...

PREMIER PROGRAMME

Volontairement, ce premier programme n'est pas sur la disquette. Vous le trouverez ci-joint, dans cet article. Pour vous amusez, vous pouvez le recopier, la seule chose que vous risquez c'est de rajouter quelques fautes de frappes pour qu'il marche encore moins.

COMMENTAIRE

La première chose à prendre en compte, ce sont les commentaires. Ils expliquent ce qui se passe et non pas être une simple recopie des instructions. Si nous avons Compteur = 5 et le commentaire est "Donne au Compteur la valeur de 5", ça ne sert à rien du tout. Si le Compteur est une valeur de boucle sur une recherche et que 5 en est la valeur maximale, on peut mettre "Place la boucle de recherche au maximum". D'un coup, le commentaire décrit ce qui se passe, apporte des éclaircissements. Mais pourquoi commenter ? Je suis le programmeur, c'est moi qui tape le programme, je sais ce que je fais. Oui évidement. Mais si ça ne marche pas, il est toujours sympa de pouvoir appeler un copain et lui fournir le source. S'il doit déjà mettre 8 jours pour comprendre ce qui se passe, il aura du mal à vous aider. De même, lorsque vous reprendrez dans 6 mois une routine pour l'incorporer dans votre nouveau programme, il y a de grandes chances pour que vous ne vous souveniez plus du tout de son contenu. Et là, s'il n'y a pas de commentaires, c'est trop tard ! Ce n'est donc pas APRES avoir programmé que l'on commente : c'est PENDANT que l'on programme ! Ligne par ligne, on tapes le code ET on commente.

Ceci étant, venons en à notre exemple. En C, un commentaire commence par un signe distinctif et se termine par un autre signe distinctif. Ce signes sont /* et */. Nous écrirons donc : /* Ceci est un commentaire */

Il y a une erreur de commentaire dans l'exemple. La trouvez vous, et d'après vous qu'implique t-elle ? (solution en fin d'article !)

LES POINTS VIRGULES

En C, les instructions, les déclarations et les appels de fonctions se terminent par un point virgule. Par exemple si nous voulons donner à la variable Compteur la valeur 15, nous écrirons :

Compteur = 15;

De même si nous voulons appeler une fonction que nous nommons Calculation, nous écrirons :

Calculation();

Mais il existe quelques exceptions. Par exemple les tests avec if, par exemple "si truc est supérieur à machin", s'écrit if (truc>machin) mais nous ne mettons pas de point virgule. Il en va de même pour l'instruction de boucle "for".

Il y a 2 erreurs de points virgules dans l'exemple. Là encore, cherchez les et essayez d'en imaginer les implications.

EGALITE ET AFFECTATION

En C, on doit prévoir des valeurs pour les variables. Pour régler une variable à une certaine valeur, nous utilisons l'instruction (l'opérateur est un terme plus juste) "=". Par exemple Compteur = 15;

Par contre, si nous voulons tester si Compteur est égal à 15, nous utiliserons le signe double égal, c'est à dire if (Compteur==15)

Il y a une erreur d'utilisation du signe égal dans cet exemple. Où, et quel est l'effet produit ?

LES VARIABLES

Je vais profiter de vos recherches sur ces erreurs, pour faire une parenthèse sur les variables. En Assembleur, nous déclarons des variables, c'est à dire des tout petits morceaux de mémoire que nous utilisons comme mini-réservoir, pour y ranger des valeurs quelconque : nombre d'habitants d'un quartier, largeur d'une image, couleur d'un point etc... La mémoire est composée d'octets et il est possible de traiter ces octets un par un, deux par deux ou quatre par quatre. Il existe d'autres possibilités, que nous étudierons ultérieurement. En C, lorsque nous voulons utiliser une variable, nous devons la déclarer, c'est à dire indiquer par un moyen normalisé, que telle variable occupe par exemple 2 octets. Mais pourquoi ? Et bien si vous avez regardé le cours d'assembleur, vous avez vu qu'il existe des instructions de type move.b, move.w et move.l Si je fait Compteur=15; rien là dedans ne m'indique la taille de Compteur. A la limite je peux déduire que Compteur n'occupe qu'un octet puisqu'un octet peut prendre une valeur entre O et 255 donc c'est tout bon. Soit, mais si je fais une demande auprès de l'utilisateur en lui disant "Donnez le nombre d'habitant de votre quartier" il devient difficile de savoir à l'avance le chiffre qu'il va rentrer... Si ce chiffre est 15, ça va sur un octet, mais si c'est 48000 ça ne va plus. Or il doit savoir. IL ? Mais qui ça IL ? Et bien le compilateur. Vous vous souvenez ? Celui dont on a parlé le mois dernier ! Le compilateur va transformer votre code C en assembleur et il doit donc avoir les informations pour savoir s'il doit mettre move.b ou move.w ou move.l. Or, contrairement à l'assembleur dans lequel l'instruction donne la taille, en C, c'est la déclaration qui va déterminer cela.

int Compteur

Compteur = 15;

va indiquer au compilateur que Compteur est une valeur sur deux octets (int se lit integer "intégueur"), qui doit prendre la valeur 15. Le compilateur va donc écrire move.w #15,Compteur Si nous avions écrit

long Compteur

Compteur =15;

le code généré aurait été move.l #15,Compteur.

Nous devons donc prévoir à l'avance et donc bien réfléchir à la taille nécessaire pour une variable, et déclarer celle-ci avant de l'utiliser.

LES ACCOLADES

Autre point à noter, les accolades. En C, elles servent à délimiter l'ouverture d'un ensemble d'instruction et servent donc aussi à indiquer la fin de cet ensemble. Il y a une exception, dans le cas ou le groupe d'instruction n'en comporte qu'une seule. Par exemple si vous faites une boucle, devant s'exécuter plusieurs fois et qui, à chaque tour, doit exécuter plusieurs instructions, celles-ce seront mise entre accolades. Mais s'il n'y a qu'une instruction, les accolades deviennent facultatives. Vous le voyez dans l'exemple : les instructions qui suivent la première boucle for() sont encadrés d'accolades, alors que le dernier print ne l'est pas : c'est la seule instruction de la boucle, les accolades sont donc inutiles.

MAJUSCULES / MINUSCULES

Encore un point à noter : le C différencie les majuscules des minuscules. Pour lui, COMPTEUR ce n'est pas la même chose que Compteur, Compteur, CompTeur etc... Il est conseillé de ne pas trop jouer la dessus et si vous avez besoin de plusieurs variables de compteur, il est préférable de les appeler Compteur_1, Compteur_2 etc... plutôt que de chercher à les différencier par les majuscules / minuscules ! Cette

différenciation est valables dans TOUS les cas, donc aussi bien pour les noms de variables que les noms de routines.

LES REPONSES !

Voici les réponses aux questions :

Le commentaire : il y en a un qui n'est pas fermé. Ce qui va se passer va être assez dur à déceler : lorsque le compilateur rencontre une ouverture de commentaire, il arrête de traduire en assembleur ce qui suit cette ouverture, ce qui est logique. Mais il va attendre de trouver la fermeture de ce commentaire pour recommencer à traduire les instructions. Malheureusement, nous avons oublié la fermeture. Le compilateur va donc avancer sur le commentaire mais va croire que la ligne qui suit, (qui contient pourtant une instruction) est également un commentaire. Le compilateur va poursuive sur l'autre ouverture de commentaire et va prendre la fermeture comme la fermeture du commentaire précédent. Le résultat c'est que nous aurons une ligne de programme qui ne sera pas compilée, donc pas exécutée ! En clair, il nous en manquera un bout ! dans les options de PURE C se trouve "Allow nested comment" qui indique si on autorise ou non les commentaires imbriqués. Si cette option est cochée, en compilant notre exemple nous aurons une erreur, avec indication qu'un commentaire n'est pas fermé. Si cette option n'est pas cochée, nous n'aurons pas d'erreur !

Dans notre exemple, la non-fermeture du commentaire va faire "sauter" le test if. Nous aurons donc à chaque fois l'affichage indiquant que le compteur vaut 10, ce qui est évidement faux !

A noter que le compilateur peut donner parfois des messages assez étranges, sur des choses qu'il ne reconnaît pas. Il peut arriver par exemple que votre problème de commentaire supprime une déclaration de variable. Vous aurez donc un message du genre "Variable non déclarée" alors que le problème vient simplement d'un commentaire non-fermé. C'est une des erreurs les plus courante lorsque l'on débute !

Le point virgule. Il y a deux erreurs de points virgules. La première se trouve tout au début, dans les déclarations de variables : il manque un point virgule à la fin de la ligne de déclaration de compteur.

L'autre erreur est beaucoup plus vicieuse, car elle ne sera pas signalée par le compilateur. Elle se situe dans la dernière instruction for(). Cette instruction ne doit pas être suivi d'un ";" et là, il y en a un ! Le résultat c'est que le compilateur va croire que la boucle ne concerne QUE cette ligne. En fait, le but était de réaliser 3 fois l'affichage, et en fait vous ne le verrez s'afficher qu'une seule fois, car c'est la ligne for() qui sera exécutée 3 fois et pas ce que nous avions prévu pour être le contenu de la boucle. Il faut donc supprimer le ";" de la fin de la ligne for() pour voir les 3 affichages de la fin.

Les signes "égal". Encore une erreur toute bête : Au début nous mettons Compteur à O avec le signe égal, dans l'instruction for(). Ensuite nous entrons dans une boucle et nous sommes supposé tester la valeur de Compteur. Si le Compteur arrive à 10, hop nous faisons un affichage. Or, nous constaterons à notre grande surprise qu'à chaque tour de boucle, l'affichage se produit ! Plus gênant, nous sommes visiblement dans une boucle sans fin, notre programme ne s'arrêtant jamais ! C'est tout simplement parce qu'au lieu de faire if(Compteur == 10), nous avons écrit if (Compteur = 10). Or ceci ne compare pas la valeur de Compteur à 10, mais cela réalise l'affectation de Compteur à la valeur 10. Nous mettons donc Compteur à 10 ! Mais,il y a un test ? Oui. Mais alors, que teste-il ? Et bien il teste si ça c'est bien passé ! Et comme évidement ça se passe bien, c'est à dire que nous mettons bien Compteur à 10, le test est toujours vérifié et donc ce qui suit est exécuté.

Comme la boucle for() a mis Compteur à O, on arrive au test, hop, Compteur se retrouve à 10, on remonte dans la boucle for() qui incrémente Compteur, qui passe donc à 11, on arrive au test hop, COMMTEUR reprend la valeur de 10 et c'est sans fin !

Voila ! Vous pouvez essayez de modifier ce petit source qui ne fait pas grand chose. Mais à chaque fois que vous aurez des erreurs de compilations, essayez déjà de réfléchir à ces trois problèmes. Le mois prochain je mettrais des petits exemples sur la disquette et nous approfondirons les déclarations, avec les pointeurs.

Pierre Louis LAMBALLAIS

PETIT RAPPEL

Lorsque vous avez tapé votre programme, vous devez le compiler puis le linker. Toutes les informations se trouvent dans le fichier PRJ. Vous pouvez utiliser le fichier DEFAULT.PRJ. Celui-ci compile le listing se trouvant dans la fenêtre active, et sauve le PRG final sous le même nom que ce listing.

Lorsque vous avez sélectionné le PRJ, vous devez faire "Make-All" qui va compiler les fichiers décrits puis linker ces fichiers avec les bibliothèques décrites dans le PRJ. Soyez bien attentifs aux noms des fichiers et à leurs emplacements sur votre disque dur. Si le compilateur ou le linker n'arrive pas à trouver l'un de ces fichiers, cela provoquera une ou plusieurs erreurs. Avec un peu d'habitudes, ces emplacements de fichiers, la création de PRJ plus adaptés, ne posent plus de problèmes!

la grande saga du GFA (2)

Après l'introduction du précédent article (ST MAG 115) qui fut purement théorique, nous abordons à présent l'aspect pratique de la conception d'un jeu. Au programme, la gestion des résolutions sur Falcon et le chargement et l'affichage des fichiers graphiques.

RESUME DE L'EPISODE PRECEDENT

Pour ceux qui ont séché le dernier "cours", nous avions abordé les étapes fondamentales de la création d'un jeu en GFA BASIC. Je vous conseille vivement de le lire (ou de le relire) avant de vous lancer dans la conception d'un jeu, en effet si cet article et les prochains vous donnent des briques utiles à la construction de votre projet, la qualité du "ciment" dépendra essentiellement de la phase de préparation.

PREMIERS PROBLEMES

Avant d'étudier les routines communes à l'ensemble de la gamme, attardons-nous quelques instants sur le cas du Falcon : Lorsque vous démarrez le GFA BASIC 3.5E sur un Falcon en basse résolution ST, vous constatez que les menus de chargement ainsi que le retour au bureau se trouvent fort perturbés. La cause de ce problème vient du changement de résolution effectué par l'interpréteur (vers une moyenne résolution ST) et mal supporté par le Falcon. Afin de contourner ce bug, nous allons étudier une manière efficace de changer de résolution en BASIC. Cette routine, fort simple au demeurant, se devra d'être présente dans tous vos programmes afin d'éviter à l'utilisateur la pénible tâche de trouver par lui-même la bonne résolution.

Routine de changement de résolution pour Falcon :

```
PROCEDURE change__rez(rez&)
  taille%=XBIOS(91,rez&)          !on
détermine la taille du futur écran
  DIM screenbuffer%((taille%+255)/4)
!on alloue la mémoire nécessaire
          adr%=(VARPTR(screenbuf-
fer%(0))+255) AND &HFFFF00 !on déter-
mine l'adresse
  XBIOS(5,L :adr%,L :adr%,3,rez&)   !on
change de résolution
  RETURN
```

le paramètre rez& contient une valeur codée sur un MOT (2 octets) avec les caractéristiques suivantes :

Les 3 premiers bits pour le nombre de couleurs : 2,4,16,256 ou TC

Le 4ème pour le nombre de colonnes : 40 ou 80

Le 5ème pour le type de moniteur : TV-RGB ou VGA

Le 6ème pour le standard vidéo : NTSC ou PAL

Le 7ème pour l'overscan

Le 8ème pour la compatibilité ST (200 lignes au lieu de 240 en basse résolution)

Le 9ème pour le mode entrelacé ou double pixels (400 lignes au lieu de 200).

(Figure 1)

Par exemple, le mode ST BASSE (320x200 en 16 couleurs) sur un écran RGB en PAL se code ainsi :

deuxième octet premier octet

0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 0 0 1 0 = 162 remarquez que les bits sont toujours notés de droite à gauche.

mode VGA 256 couleurs sur écran VGA (320x240 256couleurs) :

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 1 1 = 19

Cette routine fonctionne telle quelle, pourtant elle ne permettrait pas de restituer correctement la résolution d'origine. Pour cela, il faut lui adjoindre deux autres routines, l'une d'initialisation (à insérer en début de programme), l'autre de restitution (à exécuter à la fin de votre programme).

```
PROCEDURE sauve__rez
  sauve__mode%=XBIOS(88,-1)
  oldphysmode%=XBIOS(2)
  oldlogmode%=XBIOS(3)
RETURN

PROCEDURE restaure__rez
  XBIOS(5,L :oldphysmode%,L :oldlog-
mode%,3,sauve__mode%)
RETURN
```

Ces routines sont à intégrer de la manière suivante dans votre programme :

```
' Mon programme
RESERVE XXXX ! Veillez à réserver suffi-
samment de place pour votre nouvelle
résolution
@sauve__rez
@change__rez(rez&) !déterminez la
valeur du mot à passer en paramètre
...
... le corps de votre programme
...
@restaure__rez
END
›PROCEDURE sauve__rez
›PROCEDURE change__rez(rez&)
›PROCEDURE restaure__rez
...
```

Voilà, j'espère qu'avec ces 8 lignes de code, toutes les applications Falcon à venir changeront "proprement" de résolution.

PREMIERES ROUTINES GRAPHIQUES

Charger un fichier graphique :

Ces routines fonctionnent sur toute la gamme à condition de les utiliser en mode ST BASSE.

L'un des premiers formats graphiques utilisés sur le ST fut le format DEGAS PI1, son avantage principal est de conserver le format d'un écran de ST 16 couleurs avec sa palette. Pour cette rubrique, cela a l'énorme avantage d'éviter de recourir à l'assembleur pour décompacter ou réorganiser les images. Les fichiers PI1 sont structurés de la façon suivante :

- 2 octets d'identification de résolution (1=basse, 2=moyenne, 3=haute)
- 32 octets pour la palette
- 32000 octets pour les données graphiques (sur 4 plans entrelacés)
- 32 octets pour l'animation de la palette (facultatifs)

Pour afficher directement un fichier PI1 avec sa palette, une simple routine suffit :

```
PROCEDURE charge__pi1(nom$)
  pal$=SPACE$(32)     ! on réserve la
place pour la palette
```

```
OPEN #1, "i",nom$    ! nom$ contient le nom du fichier .PI1 passé en paramètre
SEEK #1,2            ! on saute l'identificateur de résolution
BGET #1,V:pal$,32    ! on charge la palette
XBIOS(6,L:V:pal$)    ! on affiche la palette avant l'image
BGET #1,XBIOS(2),32000 ! on affiche l'image à l'écran
RETURN
```

nom$ doit contenir le nom complet de l'image à afficher avec son chemin exact.

Cette méthode peut cependant sembler un peu directe et ne convient pas lorsqu'il s'agit de charger autre chose qu'un titre par exemple. Pour charger une image sans l'afficher, il faudra donc stocker la palette et les 32000 octets de données graphiques dans des tampons ("buffer" en anglais). Voilà un exemple fort simple :

```
' Procédure de chargement d'une image avec palette dans un tampon
PROCEDURE charge_pi1(nom$,buffer%)
OPEN #1, "i",nom$    ! nom$ contient le nom du fichier .PI1 passé en paramètre
SEEK #1,2            ! on saute l'identificateur de résolution
BGET #1,buffer%,32032 !on charge la palette ET l'image dans le tampon
RETURN

' Procédure d'affichage de l'image et de la palette stockés dans le tampon
PROCEDURE affiche_pi1(buffer%) ! le tampon est passé en paramètre
XBIOS(6,L:buffer%)   ! on affiche la palette (les 32 premiers octets)
BMOVE buffer%+32,XBIOS(2),32000 !on affiche l'image en sautant la palette
RETURN
```

La différence avec le premier programme vient de l'affichage différé de l'image et de sa palette.

Cette simple routine peut d'ores et déjà vous rendre énormément de services, puisque vous pouvez à présent stocker des pages en mémoire et les afficher quand bon vous semble.

Nous allons cependant aller un peu plus loin et étudier diverses manières d'afficher un graphisme et de manipuler des blocs.

Afficher un fichier graphique :

En fait, dans tous les exemples de programmation qui suivront, vous constaterez que les images ne seront jamais directement affichées, mais qu'elles seront d'abord stockées en RAM et que bien souvent elles subiront un traitement avant l'affichage. En effet, la manipulation des images en mémoire permet de gagner en esthétique sans pour autant occuper trop de place dans la RAM (à condition d'être organisé).

Il existe en GFA 3.x une commande d'une puissance peu ordinaire : RC_COPY

Oubliez dès à présent les fonctions GET et PUT (trop lentes) et la fonction BITBLT au comportement très proche mais assez complexe à utiliser. La grande force de RC_COPY est de permettre au programmeur de travailler au choix sur des écrans virtuels (stockés en RAM) ou physiques (votre moniteur) et ce, pratiquement sans restriction ! Voici la syntaxe à respecter :

```
RC_COPY adr_depart%,x,y,l,h TO adr_destination%,x1,y1,mode&
```

adr_depart% est l'adresse d'un écran virtuel (32000 octets en ST BASSE) cette adresse peut aussi être XBIOS(2), l'adresse physique de l'écran.

x,y,h,l sont respectivement l'abscisse, l'ordonnée, la largeur et la hauteur du bloc à transférer (l'origine des axes, le point (0,0), se trouve toujours en haut et à gauche du moniteur).

adr_destination% est l'adresse de l'écran virtuel sur lequel se fera le transfert de bloc (y compris XBIOS(2)).

x1 et y1 sont les coordonnées auxquelles se fera le transfert.

mode& est le mode graphique dans lequel doit se faire le transfert, cette donnée est facultative, nous y reviendrons lors de l'affichage des sprites. La valeur par défaut est 3, elle correspond au mode de remplacement.

Etudions un premier exemple permettant d'afficher le contenu d'un écran de bas en haut et utilisant les possibilités de la commande RC_COPY :

```
RESERVE 100000       !réservation de la mémoire pour nos variables
buffer%=MALLOC(32032)  !il faut allouer la place du tampon en mémoire
@charge_pi1("ECRAN.PI1",buffer%)
XBIOS(6,L :buffer%)
FOR i =199 TO 0 STEP -1   !une valeur plus grande pour STEP accélérera l'affichage
RC_COPY buffer%+32,0,i,320,1 TO XBIOS(2),0,i ! Veillez alors à donner la même valeur à h, ici h=1
NEXT i
```

Le même de gauche à droite :

```
RESERVE 100000
buffer%=MALLOC(32032)
@charge_pi1(" ECRAN.PI1",buffer%)
XBIOS(6,L :buffer%)
FOR i =0 TO 319 STEP 2
RC_COPY buffer%+32,i,0,2,200 TO XBIOS(2),i,0
NEXT i
```

Sur le même principe, vous pouvez à présent créer votre propre SLIDE SHOW en GFA, avec des effets variés (en partant du milieu, une ligne sur deux, par blocs de 16x10, etc...).

Il est encore un peu tôt pour cela, mais nous verrons plus tard comment améliorer ce programme en lui permettant entre autres de charger des images au format PC1 (DEGAS ELITE avec une compression RLE).

C'EST TOUT ?

Eh oui, ce premier cours pratique est avant tout destiné aux débutants (même si la routine de changement de résolution sur Falcon est absente de la majorité des produits commercialisés actuellement !), ceux qui souhaitent aller plus loin peuvent d'ores et déjà étudier toutes les possibilités de la fonction RC_COPY et du paramètre mode& (avec des valeurs comprises entre 0 et 15). Nous nous retrouverons le mois prochain avec un programme chargé puisque nous étudierons la technique de gestion et d'affichage des sprites ainsi que notre première routine en assembleur et son intégration au GFA BASIC. Vous trouverez sur la disquette les programmes illustrant cet article ainsi qu'un fichier "ECRAN.PI1" afin de vous familiariser avec la gestion des fichiers d'images. Les listings sont au format .LST, pour les charger, il vous faudra utiliser la fonction MERGE de l'interpréteur, ce format vous permettra de charger les listings quelle que soit votre version de GFA BASIC.éléCALAMUSCTX

Théo BUZ

DEMOS

spécialiste : Frédéric THIRARD

SERVICE DEMOS

Le mois dernier, je vous indiquais une nouvelle adresse pour le service démo, valable pour la période scolaire.

Malheureusement, il manquait le code postal et la ville... (les aléas du maquettage, n'est ce pas Godefroy ?)

Vue la date, inutile de vous donner cette adresse, restons donc sur l'adresse "permanente".

THIRARD Frédéric – Service Démos
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny

Frédéric THIRARD

le montage d'une démo

Comme promis depuis quelque temps, voici enfin l'article que vous attendiez tous : le montage d'une démo.

Pour ce mois-ci j'ai donc interviewé le groupe Adrenaline, qui va vous expliquer les "coulisses" de la création d'une démo.

Et puis aussi des tonnes d'infos, et pas des moindres !

ALLONS Y !

Sans plus attendre, voici donc la fameuse interview d'Adrenaline (et au passage je les remercie de m'avoir consacré du temps pour cette interview).

Le fameux tunnel de la distorded dreams (adrenaline)

Présentez-vous tous rapidement : nom, âge, où habitez-vous, que faites-vous dans la vie etc.

Stéphane BARRE (Elrond), étudiant en math a Brest

Fabrice LOUVET (White Ninja) étudiant en réseau, habite Laon Thomas GOIRAND (Zigo) étudiant, habite Rennes

Sébastien TRUTTET (Mangue) étudiant en informatique a Lille Patrice LINDIVAT (New Face) a la recherche d'un emploi, habite Brest

Frédéric TRIQUET (Rodger) étudiant en informatique a Lille

Olivier BOUCHEZ (Pégase) a l'armée

Comment décide-t-on de faire une démo, comment le démarrage se fait-il ? De qui vient l'idée en général ?

Bah ça vient comme ça. Un codeur a fait de bonnes routines, un musicien a une bonne musique en route, le graphiste a quelques images en stock. On ne dit pas "On part de zéro". Une démo est la suite logique du travail entrepris quelque temps auparavant. Bien sûr quand la démo est lancée, il y a beaucoup de travail spécifique. L'idée vient donc de tout le monde, personne en particulier.

Quel est le rôle de chacun, ses différentes compétences ?

Stéphane, Fred, Patrice et moi-même codons. Thomas et Fabrice composent. Quant a Pégase, il graphe. Le rôle de chacun... J'ai l'impression que personne n'a plus d'importance qu'un autre dans une démo. Tout vient naturellement. On discute et hop, on pense à une transition, a un effet ou autre chose. Ca n'est pas une personne en particulier qui décide. C'est vraiment un travail collectif.

Quels outils utilisez-vous ?

Nous sommes tous sur Falcon. Thomas est un adepte du GRAOUMF TRACKER alors que Fabrice ne jure que par le DT. Côté code, c'est uniquement DEVPAC avec un peu de C et de GFA. Côté soft de dessin, Fabrice utilise APEX MEDIA.

Comment devient-on respectivement coder, graphiste/ zikos ? Par hasard, par formation ? en fonction de ses talents ?

Je crois que c'est un peu venu comme ça pour tout le monde. Nous avons tous débuté vers l'âge de 15 ans je crois. A cet âge-là il n'y a pas de formation qui compte. Pour la musique ou les dessins on peut parler de talent, mais pour le code c'est le travail. Dans tous les cas il faut aimer ce que l'on fait pour progresser. Quant a savoir pourquoi on dessine plutôt que composer... Je n'en sais rien :-)))

Qui est le leader du groupe ? En général il me semble que ce soit un des coders,

est-ce toujours le cas ?

C'est moi (NDLA : c'est Mangue (coder) qui a répondu à cette question). Je ne sais pas ce qu'il en est pour les autres groupes.

Qui s'occupe du design dans Adrenaline en particulier ? Et en général pour les autres groupes ? (graphiste, coder, leader...) Plutôt les graphistes et les musiciens. Mais je le répète, ca vient de tout le monde. Disons qu'en couleurs nous, codeurs, ne sommes pas doués :-)))

Comment procédez-vous pour monter la démo (les différentes étapes) ? Travaillez-vous ensemble ou plutôt à distance ? Qui est dépendant du travail de qui ?

Quelles sont les contraintes en général ? (temps, taille, rapidité, compatibilité entre machines etc...) ?

Disons que sur ST nous mettions au point les démos lors de réunions internes au groupe (il y a 2 sections dans le groupe : la Bretagne et le Nord). On mettait en place les grandes lignes de la production, on commençait bien sur le boulot. Chacun finissait alors sa tache chez lui à son retour. Sur Falcon c'est un peu différent car nous n'avons plus le temps de nous réunir comme avant.

Alors on en discute (téléphone et papier) et l'on se rencontre parfois. Il n'y a pas vraiment de contraintes si ce n'est que les musiciens et graphistes ne comprennent pas toujours les impératifs de la programmation. Par exemple Thomas et Fabrice veulent toujours nous placer leurs musiques avec des sons 16 bits et 10 pistes. Pour une démo c'est un peu trop gourmand en temps machine et en mémoire. C'est un exemple.

Quel est votre but en fin de compte lorsque vous faites une démo ?

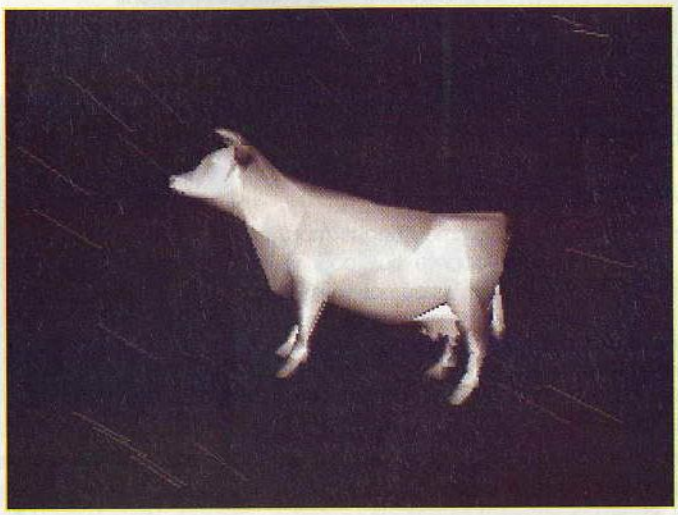
Déjà nous faire plaisir. Ensuite on espère que cela va plaire. Nous n'avons pas de but particulier. C'est une passion. Bien sûr il y a l'aspect "utiliser à fond une machine", mais ça entre plus dans le cadre de l'optimisation (que les codeurs aiment) que le but premier.

Comment la diffusez-vous ? Une bonne diffusion est-elle importante ?

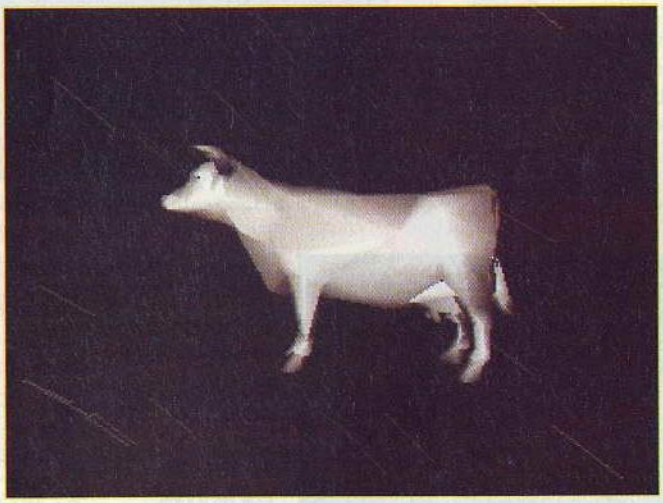
Nous ne nous occupons pas de la distribution. Nous la donnons à nos amis et ca se fait tout seul. Personnellement la diffusion m'importe peu.

Cela vous rapporte-t-il quelque chose ? (argent, contacts pro ou non etc...)

Cela ne nous rapporte rien au niveau argent. Plusieurs d'entre nous se destinent à travailler en informatique. Avoir su mener à terme un projet qui comprend plusieurs personnes est un atout a notre avis. C'est une bonne expérience. Nous rencontrons plus facilement les gens dans les coding que lorsque nous n'avions rien fait. C'est amusant aussi ça.



la vache de l'invit à la place to be



ET APRES ?

En principe, le mois prochain on remettra ça avec le groupe "The Misfits" qui avait produit la Gloop l'été dernier à la Place to be 4 (une démo que j'adore, au risque de me répéter).

D'ailleurs voilà une transition toute trouvée pour...

LES NEWS

Et on commence donc par ma C.P. fétiche : la Place to Be 5 : je vous rappelle que cette année elle a lieu à Pau du 14 au 18 août dans une salle encore plus grande et un équipement au top.
Vous pouvez d'ores et déjà demander vos pré-invits.
Pour contacter les organisateurs : 3615 RTEL en bal PLACE TO BE ou pour les internautes à l'e-mail suivant : gaetan.giry@wanadoo.fr
Sachez déjà que l'entrée est à 75 F (avant le mois d'août) et à 100 F après ou sur place.
Comme chaque année c'est gratuit pour les filles, et aussi pour les dinosaures (l'année dernière c'était pour les extra terrestres de Roswell).

Vous aurez remarqué que cette année le thème est les dinosaures (d'ailleurs le logo de la party, appelée Deadline Park n'est pas sans rappeler un certain film avec des dinosaures).

Et puis tiens, comme vous avez été sage, on va même vous mettre l'intro d'invitation sur la disquette du magazine.

Cette sympathique intro commence par des objets en 3D gouraud (avec dispersion d'erreur me dit-on) assez sympas (il y a même une vache, c'est tout dire). Puis évidemment vous avez le droit au menu qui vous donne accès à toutes les informations sur la Place to Be 5 (voir les captures).
Quant à la fin de l'intro, je vous laisse découvrir, moi j'aime bien...

Une autre C.P. à signaler : la Netzone Party 97 qui aura lieu à Mont de Marsan du 25 au 29 août. Le prix est de 70 F si vous réservez à l'avance et 120 F sinon.
Contact : par minitel 3615 RTEL bal NETZONE, par mail brunel@quaternet.fr

.. Et s'il y en a qui commencent à se poser des questions sur ces 2 C.P. contactez moi sur Minitel ou par mail (voir en fin d'article).

TooNs (rappelez vous la Yepyha), devrait

bientôt sortir une démo dans le plus pur style TooNesque

Lors de la dernière C.P. Siliconvention (qui a eu lieu à Breme, en Allemagne à la fin du mois de Mars), 5 productions Atari (dont 2 polonaises) ont été présentées, et visiblement The Beast qui a eu l'occasion de les voir a été très impressionné.

La démo Falcon arrivée Première nous vient d'Avena, et se nomme SONOLUMINESZENZ. Il paraît que ce serait la meilleure démo Falcon jusqu'à présent... The Beast pense que les Amigas 1200 sont battus techniquement.

Je viens d'y jeter un coup d'oeil (je viens juste de la récupérer) et en effet, question 3D et design c'est impressionnant !

Décidément, Avena fait d'excellentes productions ces derniers temps...

Vous aurez le test le mois prochain si tout va bien, ainsi que les autres démos de cette C.P.

Il paraît que les intros ST sont impressionnantes aussi, avec du bumpmapping lightsourcé entre autres.

Bien mauvaise nouvelle pour les ataristes internautes : la section Atari du site FTP du Cnam (ftp.cnam.fr) a dû fermer ces portes.

Sa situation est pour le moment assez floue, mais il est probable qu'il ne réouvrira pas ses portes.

C'est bien dommage car il s'agissait là d'une des plus grosses archives d'Europe pour nos machines... de plus son site miroir en Espagne est également fermé. Espérons que ftp.cnam.fr va redémarrer ou qu'une âme charitable pourra en reprendre l'exploitation (l'appel est lancé : si vous avez un serveur, un peu d'espace disque et beaucoup de courage, que vous aimez les Atari, c'est le moment de faire une bonne action !)

The Beast, que je remercie quasiment à chaque numéro (et ce mois-ci aussi pendant que j'y suis) viens de sortir sa compile "ST Collection 10" avec des démos ST / Falcon.

Keops/EQX compte finir sa démo ST (Virtual Escape) une bonne fois pour toutes cet été.

Le groupe allemand Checkpoint va sortir une démo, au niveau technique proche de Doom.

'Resurection', la démo de ST Knights, devrait sortir cet été.

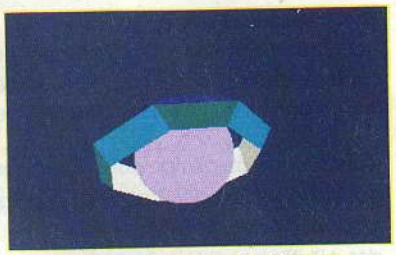
KINENVEU DES DEMOS !

Comme chaque mois, je vous rappelle que pour vous procurer les démos vous pouvez vous adresser au Service Démos (adresse indiquée dans l'encadré).

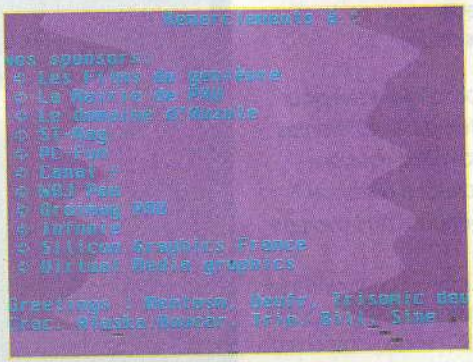
Pour 15 F la disquette, vous avez accès à près de 200 démos (ST / STE / Falcon).

Vous pouvez également demander la toute dernière liste des démos (merci de joindre un timbre).

Cette liste est sur la disquette du magazine.



De la 3D dans la distorded dreams : normal, c'est New Face qui l'a fait



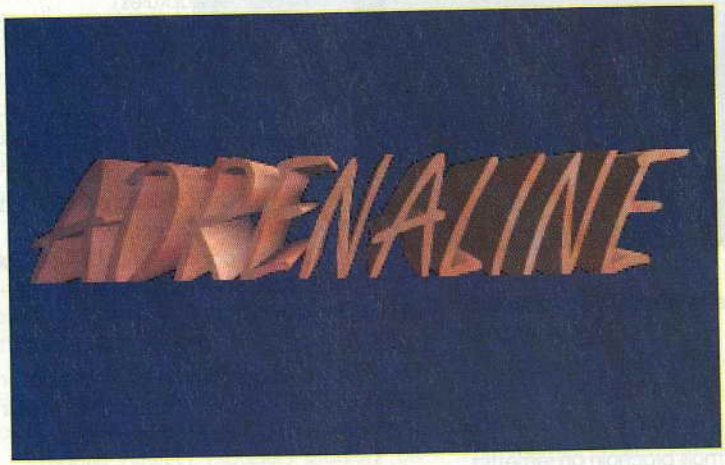
Les remerciements pour la Place to Be : moi j'aime bien...

La fameuse O-TENTYK d'Adrenaline

VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

Vous en aurez encore le mois prochain, qui devrait être bien chargé pour la rubrique démos...

Jugez plutôt : le deuxième volet sur le montage d'une démo (avec "The Misfits"), les tests (du moins en partie) des démos de la Siliconvention, et probablement des infos sur la Volcanic 4 et aussi un petit retour en arrière sur la Volcanic 3.



Un beau logo Adrenaline

Quelques détails pratiques : le prix est par disquette et non par démo, et vous pouvez payer par chèque (à l'ordre de F. THIRARD) ou par mandat.

De toute façon, n'hésitez pas à écrire pour obtenir plus d'informations.

Vous pouvez me contacter par minitel : 3615 STMAG ou 3615 RTEL en bal DEUFR, ou par mail : thirard@planete.net.

Préparez-vous à baver sur les captures d'écran du mois prochain... le rendez-vous est donné !

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net

M&E

spécialiste : Pierre Louis LAMBALLAIS

nouvelles du mois

Pas d'images et peu d'informations ce mois-ci pour une rubrique M&E plus que courte.

Il faut dire que plus nous travaillons sur les modules et moins nous avons de temps pour écrire cette rubrique, c'est-à-dire qu'en fait il se passe logiquement quelques mois sans beaucoup d'informations avant que celles-ci n'éclatent.

PARX.SYS

Encore un nouveau PARX.SYS, daté du 15 Mai 97. Il n'apporte pas d'énormes changements par rapport à celui du 18 Avril, si ce n'est un nouveau TRM, le 2.52, avec une barre de progression de zoom qui est désormais correcte.

A noter qu'au niveau diffusion, le PARX.SYS est désormais fourni complet, mais il est également possible de télécharger uniquement les différences de l'un à l'autre, évitant ainsi à ceux qui suivent régulièrement son évolution de tout transférer à chaque fois.

PARX.MEM

Le gestionnaire mémoire ou plutôt LES gestionnaires mémoire devraient faire l'objet d'un banc d'essai complet.

En effet, il existe actuellement deux gestionnaires PARX.MEM, et un troisième est en phase de test.

Ce dernier possède la particularité de faire du swap disque, c'est-à-dire qu'il gère de la mémoire virtuelle sur disque dur. Son fonctionnement est 100% transparent pour les logiciels, c'est-à-dire que sous PICCOLO et un FALCON à 4Mo, vous pouvez travailler comme si vous aviez 100Mo de RAM par exemple ! Ce MEM fonctionnera sur FALCON, TT et HADES et nécessitera certainement NVDI. Beaucoup plus d'infos, des tests, etc... dès le mois prochain.

LICENCE

Modules RIM, WIM... pour le logiciel de retouche POSITIVE IMAGE.

Enfin, la grande nouvelle concerne la Société britannique FLOPPY SHOP qui a signé une licence d'utilisation/conception de modules RIM, WIM... pour le logiciel de retouche POSITIVE IMAGE. Stephen Found, l'auteur de POSITIVE IMAGE, est en train d'incorporer la gestion des RIM à son logiciel, et s'attaquera ensuite à la gestion des WIM et des IFX, d'autant plus que les récentes évolutions de ceux-ci laissent présager près d'une soixantaine de nouveaux effets d'ici au mois de Septembre, dont certains n'auront rien à envier à ceux de PhotoShop.

APPEL

Un développeur venant de mettre au point un module pour piloter le scanner à main GOLDEN IMAGE, recherche un testeur pour vérifier le fonctionnement de son module. Prenez contact avec PARX qui transmettra.

Rendez-vous le mois prochain pour la mémoire virtuelle!

Pierre Louis LAMBALLAIS

DIVERS

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

LINUX 68k (8) : le réseau (3ème partie)

Après la configuration de PPP, on va se pencher sur la configuration du courrier électronique dans l'optique d'une connexion à l'Internet, avec un petit passage plus théorique sur son fonctionnement.

Rectificatif

Après relecture du dernier article (sur papier et non sur écran...), j'ai vu une petite erreur dans la commande de configuration de vitesse du port série : au lieu de sets spd_high il fallait lire setserial spd_hi (de même pour spd_vhigh à transformer en spd_vhi). Voilà, j'espère que cela ne vous aura pas bloqué dans la configuration de PPP.

Comment ça marche ?

Pour utiliser le courrier sous Linux/68e en tant que client, il vous faut 3 types de programmes : un MTA (Mail Transport Agent) ou agent de transport de courrier qui utilise le protocole réseau SMTP (simple mail transport protocol), un programme pour récupérer votre courrier chez votre provider, en général, compatible POP3 (protocole le plus utilisé actuellement, mais un nouveau pointe son nez sous le nom d'IMAP4) et un client pour lire et écrire du courrier.

Le schéma de principe est simple : vous utilisez le poper pour récupérer votre courrier chez le fournisseur, vous le lisez et écrivez sur votre logiciel de courrier et le MTA se charge ensuite de l'envoyer à votre provider.

La connexion est donc obligatoire uniquement dans les phases de récupération et d'envoie de courrier, la lecture et l'écriture se font off-Line.

Ces 3 types de programmes peuvent être séparés (c'est le cas le plus fréquent sous Unix et donc sous Linux/m68k) ou un programme peut réunir 2 ou 3 pierres du système de courrier.

Le dernier cas le plus simple à configurer puisque tout ce fait au sein du même logiciel (c'est ce qui se fait avec AntMail sous STiK par exemple). Malheureusement (qui a dit heureusement ???), cela n'existe pas sous Linux/m68k. Le seul qui fasse cela sous Unix est Net$cape, et n'est toujours pas porté sur notre architecture (c'est peut-être mieux vu les ressources nécessaires pour le faire fonctionner).

Le MTA

L'agent le plus fréquemment utilisé, mais pas le plus simple à configurer, est sendmail. La version actuelle est la 8.8.5.

Je ne vais pas vous décrire en détail sa configuration, car un ST-Mag n'y suffirait pas. Je vous ai concocté un fichier contenant tous les fichiers de configurations de base sur la disquette du magazine. Il se nomme mail_cfg.tgz, copiez le dans un répertoire, et lancer la commande tar xvfz mail_cfg.tgz pour le décompacter.

Le fichier de configuration de sendmail est sendmail.cf. On va voir rapidement son contenu et comment le modifier pour prendre en compte vos paramètres :

– copier le fichier dans /etc car c'est dans ce répertoire que va essayer de le trouver sendmail,

– remplacer la chaîne mon_machine dans le er par le nom de votre machine sans le domaine),

– remplacer les chaînes domaine.fr et domaine par le domaine de votre provider (la deuxième contenant juste le domaine sans le .fr à la fin),

– remplacer le nom du relais smtp.domaine.fr par le nom de la machine supportant le protocole SMTP chez votre provider (normalement la même que celle supportant POP).

Et voila, c'est fini. Si vous voulez en savoir plus sur sendmail, vous pouvez récupérer la documentation du kit jussieu à l'adresse ftp://ftp.jussieu.fr/jussieu/sendmail/kit/doc-kit ***

Il arrive fréquemment que le login sur votre machine Linux ne soit pas le même que celui que vous avez chez votre provider. Il faut donc changer le champs From: de vos messages pour que vos correspondants puissent vous répondre sans problème. Dans le jargon sendmail, cela s'appelle les reverse-aliases (je ne sais pas trop comment traduire ça en français, désolé).

Pour les configurer rien de plus simple, créer un fichier /etc/revaliases et ajouter des lignes comme celles-ci :

david: cure@cnam.fr
cnam: cure@cnam.fr

Ces lignes veulent dire que si j'envoie un mail de ma machine en étant connecter sous le nom de david ou cnam, les mails auront l'impression de venir de cure@cnam.fr

Une fois ce fichier texte créé, il faut construire un fichier binaire, pour cela lancer la commande : sendmail –bi –oA/etc/revaliases, et cela crée un fichier /etc/revaliases.db.

Le Poper

Il en existe plusieurs sous Linux/m68k, les plus utilisés étant fetchmail et gwpop.

J' ai pour ma part un petit faible pour gwpop car il est écrit par un français très connu dans le monde de l'Internet (Stéphane Bortzmeyer) et car il est également très simple à configurer.

Il suffit d'éditer le script principal, gwpop, et de définir les deux variables suivantes :

$mailhost = "pop.domaine.fr";

$deliver = "deliver NomUtilisateurMachineLinux";

La deuxième variable permet, comme dans le cas de sendmail, d'avoir un login sur la machine Linux différent de celui chez le provider.

Pour récupérer son mail, il faut lancer la commande :

gwpop login-chez-provider –p mot-de-passe

et le mail se retrouve sur votre disque dur.

Le Client

La aussi il en existe pas mal que ce soit en mode caractères ou en mode graphique : mh, exmh, tkMail, ... mais le plus utilisé est sans contexte (pour le moment ?) elm.

Je ne vais pas étudier en détail chacun de ces clients, car leur configuration n'est pas obligatoire et leur utilisation une question de goûts personnels. A vous de les essayer et de trouver celui qui vous plait le plus.

L'hybride

Il existe un logiciel qui permet de réunir le poper et le logiciel de courrier, il s'agit de Mutt, cela permet d'avoir moins de fichier de configuration et de programmes à lancer.

C'est un logiciel fonctionnant en mode caractères, simple à configurer, supportant les standards QP et 8 bits pour l'envoi d'accents dans les mails et le MIME pour les attachements.

Sa configuration se fait au travers d'un fichier texte qui se trouve dans le répertoire de l'utilisateur. Ce fichier se nomme .muttrc.

La configuration de la partie poper se fait à l'aide de variables à initialiser dans le fichier .muttrc.

Voici un exemple de fichier .muttrc :

```
# nom de la machine pop
set pop_host = "pop.domaine.fr"
# nom de l'utilisateur sur le machine du provider
set pop_user = "user-pop"
# efface les messages sur la machine du provider
set pop_delete
```

Pour lancer le poper, il faut lancer mutt et utiliser le raccourci G.

Envoie du courrier

Une fois le courrier écrit et si vous n'êtes pas connecté (le cas général), il se met en attente.

Une fois connecté, pour l'envoyer, utilisez la commande "sendmail –q".

Conclusion

Voilà, vous êtes maintenant presque prêt à envoyer du courrier avec votre machine Linux, il ne reste plus qu'à choisir le logiciel de courrier. Comme d'habitude, toutes les remarques (et les félicitations aussi ;–)) sont à envoyer à cure@cnam.fr

David CURE
http://www.cnam.fr/Comp/Atari/David CURE

LE NOYAU

Et bien, c'est la première fois que cela arrive depuis que j'écris les articles Linux/68e dans St-Mag, mais il n'y a pas de nouveau noyau stable depuis le mois dernier.
Par contre, une nouvelle version est sortie pour la plate-forme Intel (2.0.30) avec de nombreuses modifications au niveau du code réseau pour le rendre plus performant. Cette version devrait donc voir aussi le jour sur 68k, peut-être sera-t-elle déjà sortie quand vous lirez ces lignes.
La version de développement, quant à elle, continue d'évoluer avec une version 2.1.35.
Pour les courageux qui vont essayer de la compiler, n'oubliez pas de récupérer les patches associés, car la version distribuée contient pas mal "d'oublis".

LES DISTRIBUTIONS

De ce côté-là ça bouge, 2 distributions concoctées par des français sont prévues :
– la Freedom 2 : une compilation de plusieurs CD comprenant plusieurs distributions pour plusieurs architectures, dont une partie pour Linux/68k,
– et un CD contenant la mythique Debian/m68k, ainsi qu'un mirror du site primaire allemand dédié à Linux/68k, avec tous les documents français pour réaliser une installation sans peine.

Ces deux CD devraient être disponibles lorsque vous lirez ces lignes. Comme vous vous en doutez, s'ils n'ont pas de retard, je vous les présenterais dans le prochain numéro.

loisirs

spécialiste : Marc ABRAMSON

IRON SOLDIER 2 est là

Ca y est IRON SOLDIER 2 est dispo. C'est pour JAG avec lecteur CD et ça décoiffe dès l'intro. Test le mois prochain. IRON SOLDIER 2 est distribué par La Terre du Milieu.

GdM

IMPULSE

Possesseurs de Falcon, réjouissez vous, de nouveaux jeux de qualité arrivent ! après Impulse (testé ce mois ci), vous allez bientôt pouvoir jouer à Crown of Creation 3D, Conquest of Elyseum 2 et Sigma 5668... Cette vague de titres de qualité va donner un sacré coup de fouet aux capacités ludiques de notre oiseau !

Impulse est un casse brique pour Falcon réalisé par le groupe Allemand Duranik et distribué par La Terre du Milieu. Il est livré sur deux disquettes HD dans une boite plastique à la couverture couleur. L'installation sur disque dur est obligatoire mais ne vous prendra pas plus de 1,5 Mo. Vous trouverez également une disquette "cadeau" contenant quatre casse-briques du domaine public. Le manuel, assez léger, vous énoncera les grandes lignes pour jouer (qui ne connaît pas le principe du casse brique ?!) et utiliser l'éditeur de niveaux. Le manuel ET le programme sont intégralement en Français ce qui est assez rare pour un jeu venant de l'étranger.

Présentation

Impulse fonctionne aussi bien sur VGA que sur écran RVB ou TV. La fluidité du jeu est la même quel que soit l'écran. Les graphismes sont très réussis (résolution choisie : 384x240 en 65000 couleurs). A noter les superbes pages de présentations qui font vraiment très pro.

Petite précision qui a son importance : Impulse nécessite pour un jeu confortable une souris d'un minimum de 240 DPI minimum (au delà, c'est encore mieux).

Pour ceux à qui cela ne veut rien dire, dites vous qu'avec la souris d'origine Atari, le contrôle de la raquette est assez inégal et désagréable. J'ai, pour ma part, effectué le test avec une souris 560 DPI. Les déplacement sont alors d'une fluidité exemplaire. Les bruitages sont également bien réalisés ainsi que la musique qui peut tout de même devenir répétitive au bout de 10 tableaux. Mais Qu'importe, vous pouvez la désactiver. La difficulté est croissante et il faut utiliser les bonus au mieux pour progresser.

Un casse brique qui a du vécu

Au fil des niveaux, on ne peut s'empêcher d'y penser ; Impulse à de très nombreux point communs avec Arkanoid, un ancien jeu de casse brique qui a eu un grand succès sur ST.

Pour preuve, les monstres errants dans l'écran, les bonus cachés dans certaines briques, les formes des tableaux...

La recette n'est donc pas nouvelle, mais qui s'en plaindrait puisque c'est diablement

efficace : on ne décolle plus de l'écran !

L'éditeur de niveaux

Impulse possède 40 tableaux différents ce qui vous laisse un peu de temps avant de tous les passer.

Cependant, Duranik nous gratifie en plus d'un éditeur de niveau ultra simple pour vous permettre de créer à votre tour 40 niveaux supplémentaires !

La disquette bonus

La disquette "cadeau" contient quatre casse briques DP, histoire de vraiment faire le tour du sujet. Les voici :

Superbreakout, un jeu monochrome avec son éditeur de niveaux incorporé.

Breakout, un jeu spécial Falcon avec une super musique et de beau graphismes.

Walz, l'incontournable.

Et pour finir, un casse brique en accessoire.

Un mulot Destiné Pour Impulse

Pour ceux qui veulent trouver cette fameuse souris 560 DPI (je vous rappelle que la souris d'origine Atari est une 120 DPI), sachez qu'elle est importée en France par La Terre du Milieu au prix de 160 F et qu'une offre groupée avec Impulse vous est proposée pour 310 F.

Pour conclure

Le casse brique est un jeu universel qui fait partie de l'histoire, que dis-je du patrimoine, du jeu vidéo. Cette nouvelle mouture est proprement superbe. Pour un peu on jurerait qu'il y a du Jeff MINTER derrière, tant l'esprit de cette version se rapproche du délire visuel du créateur de TEMPEST 2000. On ne peut s'empêcher de penser à ce dernier dans l'animation des sprites, des scores et messages psychédéliques qui s'affichent régulièrement sur l'écran, et surtout dans le fait de remettre avec talent au goût du jour un hit incontournable.

S'il n'y avait un précédent sur JAGUAR, il pourrait s'appeler BREACKOUT 2000 sans rougir.

Impulse est une réussite incontestable qui clouera les grands comme les petits devant l'écran grâce à un procédé ultra simple, mais terriblement efficace. A vrai dire c'est LE casse brique sur micro ATARI.

On regrettera par contre l'obligation (ou presque) d'utiliser une bonne souris pour jouer, mais vu qu'il ne coûte que 169 F et qu'à ce prix là, il exploite réellement votre FALCON, il devient franchement difficile d'y résister.

Alain COADEC

remplacez votre joystick par un joypad !!!

BEST ELECTRONIC a réalisé cet adaptateur à brancher sur le port joystick de votre ATARI pour utiliser un JOYPAD ou un PRO CONTROLLER dans les jeux "jouables" au joystick. Une souplesse étonnante importé par La Terre du Milieu tarif encore indéterminé

IMPULSE

Falcon 4 Mo, prix : 169 F

Distribué par La Terre du Milieu

- réalisation superbe, jeu incontournable
- nécéssite une souris H.D.

93 produits exceptionnels édités et traduits par LA TERRE DU MILIEU pour le plus grand bonheur de votre ATARI.

MUSIQUE

INTERFACES JAM

Les interfaces JAM permettent de sortir et d'enregistrer jusqu'à 8 pistes analogiques en même temps sur votre Falcon avec une qualité sonore phénoménale.
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM PRO 8 OUT : 2990 F
JAM 2 IN FOR PRO : 2790 F
JAM PRO 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT : 5680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT XLR : 6350 F
JAM 2 IN 8 OUT compatible STUDIO SON, CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO, DIRTY SOUND, QUINCY, AUDIO TRACKER, DIGITAL TRACKER
JAM 8 IN 8 OUT compatible CUBASE AUDIO 2.06, AUDIO TRACKER et très bientôt QUINCY, STUDIO SON, DIGITAL TRACKER.

JAM SAMPLE CLOCK

Deux horloges respectivement à 44.1 Khz et 48 Khz se connectant sur le port DSP de votre Falcon : 290 F pièce.

JAM FAST CARD

EPUISE

JAM DOUBLE FAST CARD

Comme au dessus, mais avec deux ports cartouche et un inverseur pour passer de l'un à l'autre sans rien débrancher :480 F

QUADERNO FALCON

Un séquenceur comme vous n'en avez encore jamais vu. Décuplez vos possibilités créatrices avec cet outil fabuleux aux possibilités absolument insoupçonnées : 2990 F

BATCHER

L'outil idéal du musicien atariste sur scène. BATCHER lance vos morceaux de musiques sur l'appui d'une simple touche et configure automatiquement votre setup par la même occasion : 390 F
Très prochainement, version avec patchbay midi 16in/16out.

VOXX

Transformez votre Falcon en vocoder haut de gamme équivalant à un système hard d'un prix beaucoup plus élevé : prix 990 F

GRAPHISME

L'INFOGRAPHE

Vous êtes en panne d'outils pro et de renouvellement sur votre ST ou votre Falcon, ne cherchez plus : L'INFOGRAPHE va littéralement booster votre ordinateur en le transformant en station graphique telle que vous n'osiez l'imaginer : prix 690 F

IMAGE COPY 4

L'utilitaire graphique par excellence. Une rapidité et une qualité graphique exceptionnelle. Des formats graphiques à tout va et surtout la possibilité de faire de véritables catalogues de vos images. 390 F

PAO

PHOTOLINE

Voir publicité PAO..

BACKGROUND CD

Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit égrènent celui-ci chacune en deux versions : multimédia (640*480) et PAO (1536*1024). BACKGROUND est livré avec un catalogue de ces photos.
Idéal pour la PAO, le multimédia, la graphisme, l'image de synthèse... 249 F

CD ROMS DTP GRAPHIKEN

Une collection de 6 cd roms de clip arts pro avec livret catalogue pour chaque cd : 160 F pièce

CALAMAXIMUS

Le cd dédié à CALAMUS SL : 20 utilitaires et modules, 50 documents CDK particulièrement utiles, 2 700 fontes (avec catalogue papier en option), 270 graphiques vectoriels CVG, 2 300 clip arts et des démos de plusieurs logiciels de PAO dont CALAMUS SL 95 : 195 F
livre des fontes : 195 F

MODULE ET PILOTES CALAMUS SL

voir publicité PAO

MULTIMEDIA

RAINBOW II MULTIMEDIA

Le logiciel qui transforme votre Falcon en station multimédia. Des outils graphiques inédits (peinture à l'huile, aquarelle...), de la retouche 16 bits ultra-rapide, des créations d'animation, de l'échantillonnage & retouche sonore et l'assemblage du tout en présentations multimédias pour 590 F seulement. Incroyable non ?

INFOPEDIA

Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Que vous ayez un FALCON ou un ST, vous accéderez enfin au CD ROM multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du vôtre. CD ROM en anglais : 590 F

HEALTH PACK

La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais : 348 F

UFO II

EPUISE

SPACE MISSION

Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale : 258 F

WORLD WAR II

Tout sur la deuxième guerre mondiale : 290 F

MPC WIZARD

EPUISE

PACK ACM

EPUISE

QUICKCAM ATARI

La Quickcam enfin sur Atari ! Cette petite caméra en forme d'oeil se branche sur le port cartouche et vous affiche dans une fen^etre en 64 niveaux de gris, tout ce qu'elle voit devant elle. Idéal pour la surveillance d'un local, la visioconférence... Prix : 1599 F

CD ROMS

CD ROM ATARI FOREVER 1

Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43) : 199 F.

CD ROM ATARI FOREVER 2

La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe : 199 F

CD ROM COMPENDIUM

Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO : 190F

CD ROM BIRD OF PREY

Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable : 190 F

LINUX 68 K 2.0

Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour : 349 F

THE COMP. ATARI MINT

Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XaAes... Le paradis des amateurs de multit"ache sur nos machine : 290 F

NET BSD

La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès : 199 F

X PLORE

350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP : 169 F

ALPHA

On ne présente plus le Delta, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor : 169 F

GAMMA

EPUISE

totale ! 190 F

DELTA

Troisième épisode de la série Whiteline contenant Cypress, Kandinsky, Bellini, Proçurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation... Encore la totale ! 199 F

OMEGA

Dernier Opus de la série. Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimûo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation... Encore et toujours la totale : 190 F

TRANSMISSION

La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de lla Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations... 190 F

GAMBLER

400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!! 199 F

SDK

Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Mi, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk... 329 F

JUST CALL ME INTERNET

Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau : 190 F

CLASSIC

Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques : 190 F

DIVERS

EXTENDOS 2.4

La référence en matière de pilotage de votre lecteur de cd rom : 290 F

CALLIGRAPHER GOLD

Un intégré vectoriel à un prix imbattable. Tableur, traitement de texte, processeur d'idées, dictionnaires, correcteur syntaxique anglais... Bref la totale pour 490 F

FACE VALUE

Bibliothécaire pour Basic GFA.

LE GUIDE DE L'ATARI

Le livre qui vous ouvrira enfin les portes de toute la puissance de votre ATARI. Que vous soyez débutant ou utilisateur confirmé, la réponse à vos questions est dans LE GUIDE DE L'ATARI : 150 F

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus*)

* port : 35 F logiciel– 50 F matériel – envoi en Colissimo

APAK

66, boulevard Voltaire - 75011 PARIS
Métro St. Ambroise (ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h).
Tél : 01 43 57 34 14 - Fax : 01 43 57 34 51

ATARI FALCON C-LAB MEDUSA-HADES

Centre Technique Agréé C-LAB

APAK assure la garantie Falcon sous licence C-LAB

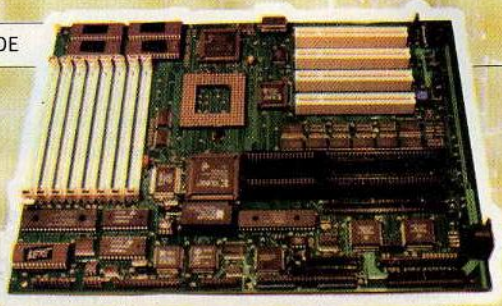
FALCON MK-X : 6.990

Matériel en démonstration

LA STATION FALCON C-LAB, c'est le studio d'enregistrement complet, PLUS la post-prod, en tout-numérique, avec le meilleur rapport qualité/prix du marché!

TOUTE CONFIG SUR DEMANDE

HADES



EXEMPLE DE CONFIGURATION

En tour moyenne :
- 68040 à 64 Mhz
- Mémoire 16 Mo extensible à 1 Go
- Disque dur 1 Go
- Carte graphique ET4000 PCI
- Lecteur 3"1/2, 1,44 Mo
- Clavier PC, Souris Atari
- TOS 3.6 en français
- NVDI

14.490 prix de lancement

Interfaces standard en Entrée/Sortie : IDE, SCSI, Série (jusqu'à 250.000 bauds), parallèle, MIDI, souris, manette, Local Talk, lecteurs (DD, HD & ED).

Spécifications générales : 4 ports PCI, 2 ports ISA, 1 port VME. En option: 68040 ou 68060, 120 ou 133 Mhz

TOUR EVOLUTION

Tour moyenne (hauteur 50cm) / Alimentation 200 W / Clavier Mega STE

Tour avec Falcon 4 Mo	7.680
Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo	9.200
Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo + lecteur de CD-Rom 4x	9.990

Toutes configurations possibles, y compris avec graveur de CD-ROM

RACK MELODY

Ce rack est livré avec: **1.990**
Clavier Mega STE
Kit de déport des ports cartouche et MIDI
RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo : 7.990
RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo + DD 540 Mo SCSI : 9.980
Options: Extension mémoire 16 Mo : 1.990 • Intégration SPDIF/MO4/FA8

GRAVEURS DE CD-ROMS livrés avec CD-RECORDER

YAMAHA CDE102 2/4 externe	6.540	(chaque modèle est livré avec son câble SCSI et 1 CD)
YAMAHA CDE100 4/4 externe	8.620	

MONITEUR 14" MULTI-SYNC

Le seul moniteur capable d'afficher TOUTES les résolutions du Falcon (oui, y compris la basse, oui, y compris le SVGA)
Balayage: 15 à 40 KHz en horizontal, 45 à 100 Hz en vertical **3.490**
Fonctionne sur tous modèles de ST, Mega et Falcon, avec commutateur livré
SVGA, RVB, MONOCHROME SON STÉRÉO

MONITEUR SVGA 14"	1.990
MONITEUR MONO pour ST	1.290
MONITEUR Multiscan 17"	4.390

NOUVEAU

FALCON RACK SYSTEM

Carte C-LAB **13.990**

- Mémoire 4 Mo
- Disque dur SCSI AV 540 Mo interne
- FDI intégré
- Logiciel intégré DATA DAT
- Port cartouche et MIDI sur face arrière
- AUDIO IN/OUT sur Jack 6.35
- M/A et Reset sur face avant
- Clavier Mega STE

Nombreuses options possibles:
Disque dur 1 Go interne (+ 600 F)
Extension mémoire 16 Mo (+ 1.990 F)
Module FA 8
Rack 19" pour extension (CD, DD, etc...)

DISQUE DUR/SAUVEGARDE

1Go. SCSI FALCON interne/externe	2 400 F
1Go. IDE FALCON interne	2 190 F
ZIP 100 Mo.	1 390 F
JAZZ 1 Go. externe	3 990 F
CD-ROMM SCSI externe	1 390 F
TOP LINK	490 F

Autres disques sur demande

NOMBREUX UTILITAIRES et LOGICIELS sur DEMANDE

SCANNER

HANDY 64 niveaux de gris	950 F
MUSTEK A4 600SP 16 Mo.	2 890 F

•D.A.O.

PLATON 1.45	990 F
PLATON 2.3	4 500 F

•DIVERS

Extension mémoire, carte AFTERBURNER, TONER SLM 804 - 605, câbles, périphériques...

MUSIQUE

CUBASE AUDIO 16	4 500 F

JAM... STARTRACK...Produits SOUNDPOOL

•BOITIERS

Pour CD-ROM et disques durs (3 1/2" et 5 1/4")
Boitier MK-X vide

•DRIVERS

SCSI et CD TOOLS
HD-DRIVER
Extendos 2.4

Réparation de toute la gamme de matériel ATARI
STF / STE / MEGA / TT / FALCON ATARI / FALCON C-LAB / SLM 804 et 605
Vente sur place ou par correspondance • Prise de commande par téléphone avec CB • Carte Aurore • Crédit Cetelem

Tous nos prix sont TTC

Voici la suite de ST DP, un service de ST Magazine qui vous permet de vous les indispensables ou les meilleures nouveautés du moment. Ce commerciaux. Ces versions sont bridées, mais permettent néanmoins essais !

LES JEUX

Aerius ►STDP J1
Un jeu de réflexion doté d'une réalisation exemplaire. Production Française.
1 disquette DD. ST

ATOM 2 ►STDP J2
Un superbe jeu de réflexion pour ST.
1 disquette DD. ST

Columns ►STDP J3
Un jeu de columns pour Falcon aux graphismes True Color magnifiques. Un des meilleurs de sa catégorie.
1 disquette HD. Falcon

Conquest ►STDP J4
Un wargame très sérieux fonctionnant entièrement sous GEM. Le but : conquérir le monde ! Pour les fanas de stratégie de guerre c'est indispensable. Fonctionne sur toute la gamme et même Hades.
1 disquette DD

Crime ►STDP J5
Une enquête policière complète avec indices, interrogations... Faites bouger vos méninges !!
1 Disquette DD. ST

Double Bubble ►STDP J6
Un jeu des Reservoir Gods donc un jeu excellent ! C'est un clone du célèbre Bubble
1 disquette DD. ST

Hero ►STDP J8
Un jeu de rôle en vue de dessus.
1 disquette DD. ST

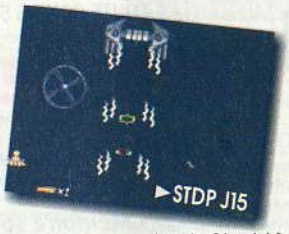
Nethack ►STDP J9
Un jeu de rôle en vue de dessus. Durée de vie immense et captivant. Fonctionne en 640x480 mini.
Une disquette HD

Premium Mahjong ►STDP J10
Le meilleur jeu de Mahjong en Shareware. Découvrez ce jeu oriental qui vous captivera des heures durant.
Il fonctionne sur Falcon/TT/Hades.
Une disquette HD

Trouble pour Falcon. Une durée de vie excellente, une réalisation sans faille.
Une disquette DD. Falcon

Haunted House ►STDP J7
Visitez une maison hantée grâce à ce jeu de plate-forme venu d'outre tombe...

Running ►STDP J11
Un clone de DOOM pour Falcon. Cette version de 96 est très avancée et laisse tendre un futur Hit : rapidité, décors True C monstres, bruitages... tout y est !
Une disquette DD. Falcon



Skyfall ►STDP J12
Un jeu de columns pour Falcon superbement réalisé par les Reservoir Gods. Des heures de jeu en perspective... Une disquette DD. Falcon

Towers Falcon ►STDP J13
Le jeu de rôle mythique en 3D subjective. Et c'est en Shareware sur Falcon. Qui ne l'a pas encore ?! 2 Disques HD

Towers ST ►STDP J14
Un jeu de rôle à la

Dungeon Master en Shareware pour votre ST. Magnifique & indispensable !! Fonctionne aussi sur Falcon.
1 Disquette DD

Xmoon 101 ►STDP J15
Une démo d'un jeu de tir à venir avec des graphismes encore plus beaux que Raiden sur Jaguar ! Le moins que l'on puisse dire c'est que c'est prometteur. Falcon.
Une disquette HD

Sam in monsters Lands STDP J16
Un jeu de plate-forme superbe et complet. 1 disquette DD. ST

Conquest of Elysium ► STDP J17
Un superbe wargame à la Civilization en True Color. En attendant la deuxième version commerciale, goûtez aux joies du maître de guerre et de stratégie. 2 disquettes HD. Falcon.

Sheer Agony Démo ►STDP J18 La démo du plus célèbre jeu d'enquête sur Falcon. 1 Disque HD – Falcon

Sheer Agony Démo ST ► STDP J19 La même, pour ST/TT. 1 disquette DD – ST/TT

Aazhom Krypt Démo ►STDP J20
Le plus beau jeu de combat sur Falcon en version de démo. 2 Disquettes HD.

Décors pour Aazhom Krypt ► STDP J21 3 décors par disquette, deux disquettes dispos. Falcon

Radical Race Démo ►STDP J22
Un hit à essayer d'urgence ! 1 disque HD – Falcon

Opération Skuum Démo ►STDP J23
Un jeu de tir à essayer avant d'acheter. 1 disquette HD – Falcon

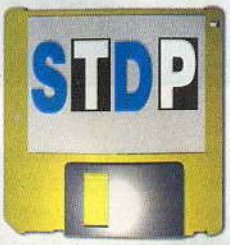
Lynx & Jaguar cheat codes ► STDP J24
1 disquette spécial truc & astuces pour les deux consoles d'Atari plus quelques images de jeux inédits. 1 disquette DD – Toutes machines

Educatif

La vie du Lac ►STDP E3
Logiciel éducatif sur l'écosystème d'un lac. Très bien réalisé.
1 disquette DD.

PRIX UNITAIRE : 39 F la disquette / 175 F les 5 disquettes / 450 F les 15 disquettes / frais de port 15 F
règlement par chèque ou mandat à adresser à LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES.

découvrir le monde fabuleux du domaine public en sélectionnant pour mois-ci, nous avons rajouté des versions de démonstrations de logiciels de vous faire une idée du soft avant de l'acheter. Bonne lecture et bon



BUREAUTIQUE

First Word ► STDP B1
Le traitement de texte complet le moins cher du marché ! Toutes les principales fonctions nécessaires à la rédaction y sont.
Toute machine. 1 disquette DD

Opus ► STDP B2
Le légendaire tableur aux fonctions avancées.
1 disquette. Toutes machines

DESSIN

Photoline Démo ► STDP G1
La retouche photo professionnelle à la portée de tous. Attention : haute résolution mini. 16 couleurs et en dessous : affichage niveaux de gris. Version bridée à la sauvegarde.
2 disquettes HD ou 3 DD. Toutes machines.

Rainbow 2 Démo ► STDP G2
Le logiciel ultime pour la création graphique sur Falcon True color. Peinture à l'huile, dégradés, effets... tout y est ! Version bridée à la sauvegarde.
1 disquette HD. Falcon

D2M ► STDP G3
Un des logiciels de dessin le plus complet sur Atari. Découvrez sa puissance et son ouverture vers l'extérieur.
1 disquette HD ou 2 DD. Toutes machines.

Dform ► STDP G4
Le morphing n'aura plus de secret pour vous après avoir utilisé ce logiciel. 1 disquette HD. Toutes machines.

COMMUNICATION

Swiftel ► STDP C1
Le seul émulateur minitel photo sur Atari. Grâce à lui, vous vous passerez bien vite de votre vieux minitel !
1 disquette DD. Toute machine

Connect 2 ► STDP C2
Un logiciel de communication par modem. Idéal pour se balader sur les BBS et autres serveurs.
1 disquette DD. Toute machine

CAB 2.O Démo ► STDPC3
La version de démo en Français du plus célèbre browser Atari. La version commerciale devrait bientôt être disponible chez Applications Systèmes France.
1 Disquette DD compressée – Toutes machines

Starcall Démo ► STDP C4
Reportez vous au numéro précédent d'ST Mag pour lire combien ce logiciel est puissant et pratique.
1 Disquette DD – toutes machines

PACK

Drivers ► STDP P1
Les derniers drivers pour Speedo & NVDI. Comprend les imprimantes HP 4 L, HP 66OC, Stylus Color...
Une disquette

Disque dur ► STDP P2
Check Disk 3 : un défragmenteur qui permet aussi de récupérer des données effacées par mégarde.
AHDI6.O61 : driver de disque dur.
Une disquette DD, toute machine.

Shell ► STDP P3
Two in one : enfin un logiciel qui gère la majorité des formats de compression. Très simple d'emploi, il vous sera vite indispensable.
1 disquette DD, toute machine.

CD ROM ► STDP P4
Metados 2.7 : le driver de lecteur CD le plus répandu pour ST/TT/Hades. Pour Falcon, Metados 2.6
CDplayer : pilotez vos CD audio directement sur votre ordinateur !
1 disquette DD. Toute machine

Falcon ► STDP P5
Turbo Veille : un économiseur d'écran révolutionnaire qui "déconnecte" l'écran afin que la machine travaille plus vite !!
SAM : installe des séquences sonores en rapport aux évènements du bureau (démarrage, ouverture fenêtre...). Peut aussi servir d'enregistreur audio en RAM. Livré avec sons au format AVR. 1 disquette HD. Falcon

► STDP M6
► STDP M4

MUSIQUE

Dirty Sound ► STDP M1 :
un multipiste audio pour Falcon qui grandit sans cesse. Gère le JAM.

Soundpool Démo ► STDP M2
Voici les versions d'essais des logiciels Audio Master, Audio Tracker, Freestyle, Guitar Dreams et Zero X.
1 disquette DD – Falcon/STE suivant programmes

Studio Son Démo ► STDP M3
Logiciel audio spécialisé dans la post production.
1 disquette DD – Falcon

Quincy Démo ► STDP M4
Le multipiste audio doté d'un des meilleurs rapport qualité/prix de Parx. Essayez le pour vous convaincre !
1 disquette DD – Falcon

Voxx Démo ► STDP M5
Le seul et l'unique vocodeur pour Falcon. Puissant et convivial, il vous ouvre de nouvelles sensations audionumériques !
1 disquette DD – Falcon

Quaderno démo ► STDP M6
Ce séquenceur est enfin disponible sur Terre et aussi en version de démo !
1 disquette DD – Falcon

Hypnosis démo ► STDP M7
La version ST de Quaderno.
1 disquette DD – ST

SHAREWARES

spécialiste : Jean Jacques ARDOINO

KEEP ON RUNNING...

KEEP ON RUNNING...

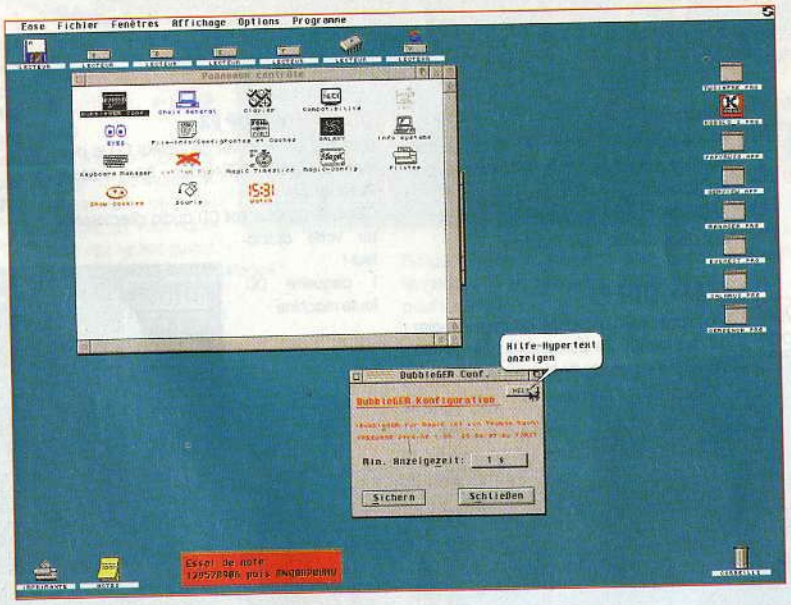
Bon, il a été un peu plus difficile d'extirper des nouveautés à vous présenter, mais il y a encore beaucoup de choses ce mois-ci, qui sera peut-être un peu plus orienté vers les mises à jour. Encore qu'il y aura bien tout de même quelques petites choses nouvelles à explorer...

Commençons par les news générales. Parmi les événements que j'ai trouvés marquants durant le mois d'avril, j'en citerai deux.

Le premier concerne le groupe usenet fr.comp.sys.atari. C'est habituellement un groupe de discussion où on échange et se tient au courant sur tout ce qui se passe autour de la machine, des périphériques et des logiciels. Ces derniers temps, ce groupe a été le théâtre d'un conflit hystérique mélangeant conceptions de la presse atariste, batailles rangées entre machines existantes et celles qui, un jour, balaieront tout ce qui existe, tout cela dans une atmosphère d'insultes et d'attaques personnelles qui rappelle curieusement les hauts faits des forums Minitel... Règlements de comptes à Ko Corral... (N.D.L.R. Rassures-toi, ils ont eu lieu également sur MInitel cette fois-ci) Pas besoin de s'étendre plus longtemps sur cet épisode malencontreux : maintenant que le calme semble revenu, attendons la suite des événements, attendons du moins de voir si le concret, annoncé et attendu, sera de nature à justifier tant d'absolu dans la critique.

Par contre, le concret ne pourra pas justifier l'intolérance : l'intolérance est intolérable. Et merci à ceux qui ont su conserver correction et discernement.

Le deuxième événement est plus grave. Il s'agit de la fermeture, temporaire nous l'espérons, de ftp.cnam.fr. Nous perdons là un site dont le rôle devenait, de mois en mois, essentiel dans la circulation du shareware. Il reste bien sûr le Minitel, qui n'est pas un moyen économique, ou les BBS, mais qui sont localisés. Il reste également d'autres sites ftp (seulement quelques-uns, pour être honnête).



En attendant la réouverture d'un site ftp.cnam.fr, je conseillerai vivement aux auteurs et aux utilisateurs de fréquenter funet.fi (ftp://ftp.funet.fi/pub/atari/) dont les mises à jour sont fréquentes et dont l'accès reste relativement rapide à toute heure de la journée. Les sites allemands sont en effet très difficiles d'accès, sauf tôt le matin.

Les mises à jour

Xavier Roche propose une nouvelle version de Swiftel Photo. Cette version 3.40 propose des palettes de clavier et polices pour accéder plus facilement à certaines fonctions, comme l'utilisation de certains caractères spéciaux et la sélection et visualisation de polices. Coma poursuit son développement avec une version 4.00, disponible sur les BBS allemands mais pas sur la HomePage Web de Softbär GbR qui propose toujours la version précédente. Coma existe maintenant aussi sur Mac. Je n'en vois pas beaucoup l'intérêt car, si Coma Mac permet de gérer les fichiers fax créés sous environnement Atari (format QFax), la version Coma Atari est annoncée comme tournant aussi sur MagiCMac.

NEWSie, reader de news fonctionnant en online avec Stik, en est à la version 0.72. Précisons que NEWSie peut aussi parfaitement fonctionner en offline (après avoir été configuré en online) et, même si je peux difficilement l'ajouter à l'heure actuelle aux tests que vous trouverez plus loin (toujours pour la même raison : STiK ne supporte toujours pas le protocole PPP. Il va falloir que je fasse des recherches sur GlueSTiK), je peux tout de même vous dire qu'il s'agit d'une application très évoluée et pratique qui peut aussi gérer l'e-mail et, de façon basique, le ftp.. Ce qu'il lui faudrait, maintenant, c'est disposer d'un éditeur-viewer interne. NEWSie utilise pour l'instant des applications externes.

Il est à noter que certaines mises à jour apparaissent tard sur les circuits de diffusion.

C'est le cas de Stella 2.6, un utilitaire permettant de constituer une base de données et proposant des fonctions de conversion. Mais je dois préciser que je n'ai ni été convaincu par l'efficacité en chargeant un JPEG de 33 Ko (bien que les routines Brainstorm soient présentes au démarrage de ma machine, mais s'en sert-il ?) ni par la stabilité de cette version 2.6. A manier donc avec précaution, avec une bonne réserve de mémoire et en gardant sous le coude la version précédente (2.56).

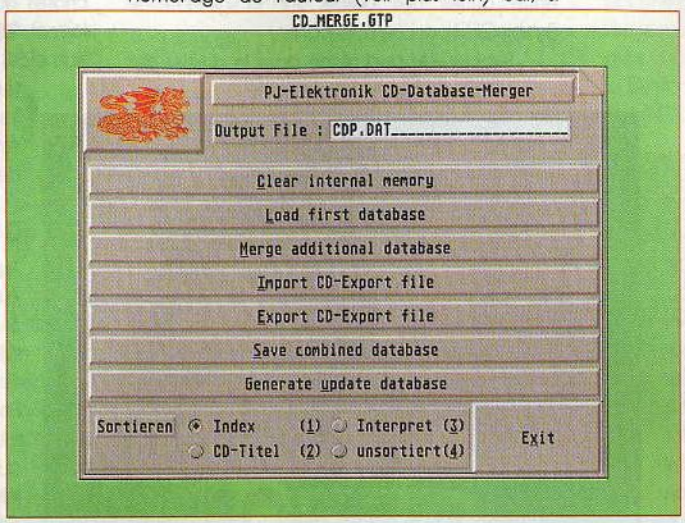
Parmi les mises à jour, je me faisais une joie de vous annoncer la version shareware de Running. Vous vous souvenez, ce clone de Doom sur Falcon dont la preview m'avait beaucoup impressionné... Il existe donc une version shareware avec un niveau complet jouable... que je n'arrive à faire tourner sur aucun de mes deux Falcons 4 Mo. Même en bootant avec la touche Control, en VGA ou RGB, rien n'y fait. Le programme (ou le système) m'annonce, avec une belle faute de grammaire, que je ne dispose pas d'assez de mémoire pour lancer cette application. Je trouve la HomePage Web de l'auteur, télécharge à nouveau la version qui y est disponible, envoie un e-mail. J'obtiens une réponse rapide : l'auteur s'excuse et précise qu'il faut non seulement démarrer avec la touche Control mais aussi passer, après le démarrage, dans une résolution peu gourmande en mémoire comme le 640x400 monochrome. Le programme passera de lui-même en True Color. Nouvel essai sans résultat, d'autant plus que mon Falcon démarre en 16 couleurs avec la touche Control et me laisse 3,7 Mo de libre, c'est-à-dire plus que je n'en obtiendrai après être passé en monochrome.

Je suis donc perplexe : est-ce que quatre mégas sont insuffisants pour lancer cette version de Running, ou bien y a-t-il un bug dans l'application ou un des fichiers ? Seuls les possesseurs de machines en 14 Mo pourront éventuellement répondre à cette question (et m'envoyer un mail, ce serait gentil).

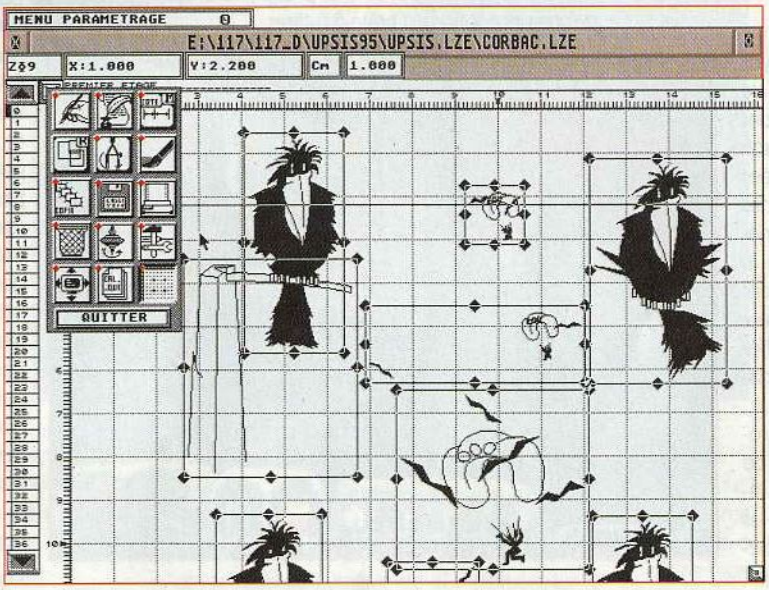
En attendant, il reste que l'objectif de Running est de tourner sur les Falcons 4 Mo. Ce n'est donc qu'une affaire de quelque temps pour que la question soit résolue. Running est là, ou quasiment là. C'est tout de même une bonne nouvelle. On pourra toujours jeter un oeil aux quelques snaps récupérés sur le site...

Let's Go Memo est aussi updaté en 1.5g, et cette version restaure notamment la palette système en quittant.

En cherchant BubbleGEM, dont nous parlerons plus loin, j'ai trouvé des choses intéressantes. D'abord, heureusement qu'on trouve une HomePage de l'auteur (voir plus loin) car, si



BubbleGem est de plus en plus souvent cité, il ne circule pas beaucoup. Ensuite, j'ai pu obtenir



quelques infos supplémentaires sur Start Me Up, qui offre sous MagiC un bouton rappelant le "Démarrer" de Windoze 95. Mais il y a des trucs à voir pour le set-up et on en parlera plutôt le mois prochain. Enfin, j'ai trouvé une version française intégrale de COPS 1.06. Je dis "intégrale" car même la doc est en version française, en deux formats (ST-Guide et HTML ; il a fallu faire un peu d'édition de links pour le html, afin d'utiliser l'extension "htm" plutôt que "html" car, même si MagiC et diverses applications acceptent les noms longs, ce n'est pas encore le cas de Kobold, Two in One et autres...).

Toujours autour de COPS et, surtout MagiC (dans ses différentes déclinaisons), il y a également une nouvelle version des CPXE (avec les fichiers source) de Thomas Maier. Ils sont cette fois en couleurs, paramétrables, et au nombre de cinq. Ont en effet été ajoutés une horloge digitale et un CPX de configuration de BubbleGEM. J'ai été très amusé par le CPX Dog : le chien aboie (j'ai le son également sous MagiCMac) et, surtout, quand il arrive à droite de la fenêtre, le CPX se déplace d'un cran vers la droite pour permettre au chien de poursuivre sa promenade. Ce n'est peut-être pas très sorcier à programmer, je n'en sais rien, mais c'est une attention fort sympathique. Alexander Clauss nous offre une update d'OCR, la 1.4E qui a conservé ma traduction française du fichier RSC et de quelques autres fichiers (ça fait toujours plaisir !). Je rappelle à l'occasion que c'est Romuald Jouffrey qui assure, en France, le support des sharewares et freewares d'Alexander Clauss (OCR, CD-Player, CAB jusqu'à la version 1.5).

Egale est en version 3.82 anglaise. Sur certains serveurs, on trouvera l'archive EGALE38E, mais il s'agit bien de cette version 3.82. SysInfo, programme qu'on avait oublié et offrant, sous GEM, toutes les informations sur le système, la mémoire, les cookies et autres gâteries d'environnement, est maintenant en version 4.02, tandis que STOOP, gestionnaire de démarrage sur Falcon (ACC, PRG auto, NEWDESK, etc.) est en version 2.0 béta 1.

Viewer, visualisateur de textes présenté le mois dernier, est en version 1.01 avec quelques débuggages et quelques petites fonctions en plus dans le pop-up du bouton droit.

Du côté du son, voici le retour de SAM, avec une version 1.3. Non, ce n'est ni une fausse nouvelle ni une blague : le développement de SAM a bien été arrêté par Atari avec la version 1.2, mais Jacques Anthony a obtenu d'Atari Corp l'autorisation d'en poursuivre les mises à jour, d'où cette version. Play Me Up, petit player de sons au format ASM, propose une version 1.5g, tandis que FlaySid, émulateur de chip sonore Commodore

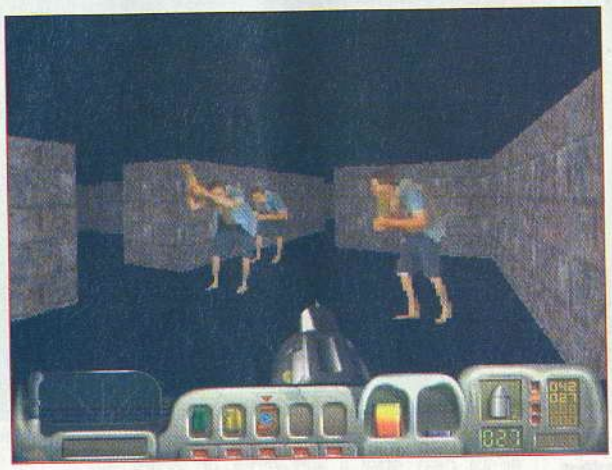
64 est en version 1.2. N'oublions pas AudioCreate, le sympathique gestionnaire d'échantillons sur toutes machines DMA, avec des plus intéressants sur Falcon, qui arrive avec une preview 3 de la version 3.

Terminons les mises à jour avec Visual Assembleur pour Falcon, en version 4.1pl3, et M Player, en version 2.48 (2.46 dans sa version STE).

Billy Boy

Freeware de Tony Greenwood
138 Townfields road
Westhoughton
Bolton, Lancashire
England BL5 2NT
stosser@airtime.co.uk

Voici encore un jeu de Tony Greenwood, en STOS et pour STE. C'est un jeu de plateaux où, à chaque niveau, après avoir collecté quelques bonus et évité quelques perturbateurs il faut trouver le gardien. Rien de spécial à dire sur le fonctionnement du jeu lui-même, on prend un joystick et on essaie. Notons par contre que, comme avec les autres jeux du même auteur, le travail de réalisation est très soigné, ce qui contribue à rendre le jeu attrayant et convaincant.



CD Merge

Freeware de Peter Jäger
peter_jaeger@du2.maus.de

Vous savez que CD-Player, d'Alexander Clauss, est capable de conserver une base de données des différents CD audio joués sous son contrôle. Il suffit de saisir les données (titre de l'album, auteur, titres des chansons) et tout cela sera automatiquement associé au CD audio la prochaine fois qu'il sera chargé dans le lecteur. Seulement, d'un utilisateur à l'autre, les bases de données diffèrent suivant les collections de disques.

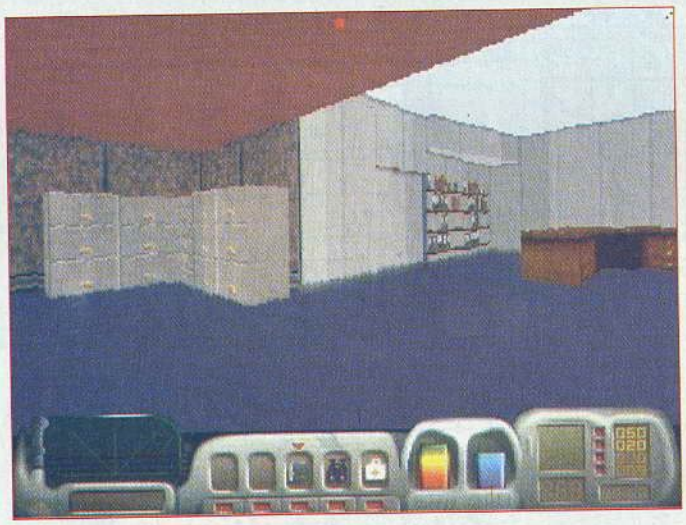
C'est pourquoi CD-Merge propose de rassembler ces bases de données. CD-Merge n'a pas de viewer, on ne peut donc consulter les données, mais il est doté de fonctions d'importation et d'exportation, ce qui permettra de visualiser dans un éditeur de textes. Avec quelques fonctions de tri et d'update, vous pourrez sans peine profiter du travail des autres, c'est-à-dire disposer de nouveaux CD répertoriés sans devoir les saisir vous-même... Et, si vous êtes un forcené de la saisie, faites-en profiter les autres !

BubbleGEM 02

Freeware de Thomas Much
http://www.uni-karlsruhe.de/Thomas.Much/
thomas.much@stud.uni-karlsruhe.de

Ce petit freeware permet la gestion de bulles d'aide sous systèmes multitâches, notamment MagiC mais aussi MultiTOS ou N.AES. Bien entendu, les données d'aide devront être gérées par les applications, accessoires ou CPX, c'est pourquoi une aide sous St-Guide est fournie, donnant entre autres des détails sur la gestion de BubbleGEM par une application.

BubbleGEM sera placé dans le dossier des applications (tel qu'il est configuré dans l'environnement du système) et sera ainsi disponible dès qu'une application est prête à l'utiliser.



C'est encore relativement récent, mais on commence à en causer. Et un simple test avec les CPXE montre à quel point le développement des bulles d'aide BubbleGEM serait bienvenu.

UPSIS 2

Shareware de Roland Sevin
166 route Nationale 113
13170 Les Pennes Mirabeau

J'ai toujours trouvé qu'UPSIS était un programme de dessin vectoriel assez particulier : son format de fichiers (LZE) lui est personnel et n'est pas utilisé ailleurs (à moins que je ne me trompe), son interface est restée longtemps particulière. Il a toutefois beaucoup évolué et il est devenu un outil très complet, proposant un système de palette d'outils accessible par bouton droit (et configurable) et pouvant réaliser de grandes choses qui pourront ensuite être exportées au format GEM Metafile, grâce au driver d'impression. UPSIS s'interface en effet avec les drivers système de GDOS, NVDI ou SpeedoGdos.

Il sera conseillé d'imprimer la doc car elle est elle aussi au format LZE. J'ai essayé de la lire à l'écran, sans trop de succès...

GFA Shell 1.05

Freeware de Gregor DUCHALSKI
Im Wischerfeld 21
D-44627 Herne
Allemagne
Gregor_Duchalski@do.maus.ruhr.de

Pourquoi se fait-il que d'anciens programmes débarquent subitement sur les ftp aujourd'hui ? Peut-être des modifications intempestives de dates d'archives suivies par des transferts automatiques... Mais, de toute façon, voici un programme dont je découvre l'existence, bien que connaissant son auteur, qui a aussi réalisé Two in One et des patches pour le GFA, et qu'il est utile de mentionner, les amateurs de GFA Basic sont encore nombreux.

GFA Shell est un shell classique sous GEM, et il sera très utile car il propose un centre de contrôle à partir duquel pourront être gérées toutes les étapes d'un développement sous GFA : saisie de lignes de code, compilation, links... On pourra lui fixer les chemins des différents outils (éditeur de texte, Editeur GFA, compilateur, compilateur C et assembleur pour ajouter des routines, éditeur de RSC et autres...).

Comme je le disais plus haut, c'est classique mais aussi très pratique et évident d'utilisation.

PaCifiST 0.43

Freeware de Frédéric Gidouin
http://wwwperso.hol.fr/gidouin/pacifist.html
frederic.gidouin@hol.fr

N'ayant pas de PC, je ne pourrai sans doute pas dire autre chose de PaCifiST que quelques banalités du genre "assurément, c'est un programme à essayer"... Mais le fait est que, à côté de MagiC-PC (qui tourne sous Windows 95), le développement de PaCifiST (tournant sous DOS) est un événement : même si cet émulateur d'Atari sur PC est loin d'être fini, il est très suivi et tourne déjà de façon sérieuse, à en croire les

impressions sur comp.sys.atari.st.

Un format particulier d'images disques a été développé pour assurer la compatibilité avec les jeux qui tournent sur disquette. Une application se charge de la conversion depuis les images MSA, format connu sur Atari. Ces utilitaires, et d'autres, ne sont pas inclus dans l'archive de PaCifiST, mais je les ai rassemblées dans une archive d'utilitaires.

Ce qu'il faut noter, avec cet émulateur, c'est qu'il obtient de bonnes performances et qu'il est pas cher : c'est un freeware.

SGscan

Freeware de Dominique Bérêziat
13 rue Georges Sand
91120 Palaiseau
dominique.bereziat@inria.fr

SGscan est une petite application qui permet de répertorier un disque, un dossier, dans un fichier au format ST-Guide. C'est un bon moyen de consulter des fichiers divers, puisque, grâce aux fonctions de ST-Guide, on pourra consulter les images (IMG et IFF), le contenu de texte ASCII, les RSC en code C, etc.

Relativement facile à utiliser pour qui a déjà une certaine pratique de ST-Guide, c'est-à-dire a déjà utilisé STOOLS et HCP (ou du moins se sent prêt à se lancer dans l'aventure ; c'est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît), SGscan demandera un petit paramétrage de ST-GUIDE.INF qui sera réalisé en un tour de main sous un éditeur de textes quelconque.

SGscan utilisera des icônes (en source C) pour rendre la consultation plus agréable et plus pratique. On peut aussi, pour peu qu'on prenne le soin d'exporter des icônes en source C (standard) les afficher dans le fichier ST-Guide.

Bien entendu, le fichier ST-Guide généré sera répertorié dans le catalogue général des fichiers ST-Guide grâce à Stools, ce qui offre la possibilité de passer d'un répertoire à l'autre et même de consulter d'autres fichiers ST-Guide dans le même temps.

ST-Guide doc Fr

Freeware de Pascal Ricard
ricard__p@parx.frmug.fr.net

ST-Guide est maintenant devenu une référence en matière d'aide en ligne sur Atari. D'année en année, il s'est amélioré, incluant des styles plus étendus, la couleur, différents formats d'image, un catalogue permettant de constituer une véritable base de données des différents fichiers HYP et REF. Mais, pour apprendre à bien s'en servir, rien de tel qu'une doc accessible. Bien sûr, il y a eu des versions anglaises... Mais quoi de mieux qu'une doc en français, au format ST-Guide, complète et soignée ?

C'est ce que propose Pascal Ricard. Espérons que cela encouragera les auteurs à multiplier ce type de documentation en ligne.

AGATe 1.2

D'auteur inconnu, voici Anonymous GIF Animation Tool, un petit TTP qui permettra aux utilisateurs d'Apex Media Animator de générer des fichiers GIF animés à partir d'animations FLC en 256 couleurs.

Pourvu des différents paramètres nécessaires (entrelacement, transparence, fond) et très simple à utiliser, nul doute que ce petit programme trouvera des amateurs.

Et le reste...

Beaucoup de littérature encore, ce mois-ci : trois versions d'Around the OS (couleur, monochrome et html), le dernier numéro d'AtariPhile, et les derniers numéros de ST+ (revue Atari et STOS) et de ST Report qui assure encore des informations sur Atari (dont Jaguar). On trouvera aussi une nouvelle version des infos Midi, mais tous les liens n'ont pas été corrigés.

A côté d'une version de démo 2.71 de Sweet-Sixteen, on trouvera aussi une version Lite qui permettra au moins, même avec beaucoup de fonctions en moins, de conserver son travail.

Un nouveau programme de gestion de circuits électroniques, Scooter-PCB, a vu le jour en Allemagne. Vous pourrez en consulter une version de démonstration. Version de démonstration aussi de Startrack présenté dans les pages Hadès du numéro 116 de STMAG. Cette version ne tourne pas sur Falcon. Elle a besoin d'un bus VME et on se demande bien pourquoi : Startrack est dédié à une interface hardware, si j'ai bien compris, et je ne vois pas ce que la version de démo peut faire d'un bus VME vide ou occupé par une carte graphique... ET, si le VME est équipé des circuits sonores, je suppose que l'on dispose alors de la version complète de Startrack et que la version de démo n'est plus d'une grande utilité... (N.D.L.R. la version de démo marche sur un HADES sans carte, j'en déduis que c'est le manque de bus VME qui pose problème).

Terminons avec la version de démo de ce qui fut WebSpace d'Oxo Concept et qui s'appelle maintenant WenSuite. Pourquoi ce changement de nom ? Parce que WenSuite incorpore maintenant d'autres fonctions et c'est "W" comme Webspace, "E" comme E-mail et "N" comme Newsgroups.

Adios muchachos

Voilà, j'espère, comme chaque mois, que ces quelques pages vous aideront à vous repérer dans le monde du partagiciel, vous permettront de découvrir quelques perles et au moins limiteront les plantages de votre machine. Parce que, comme chaque mois, j'en ai aussi vu passer, des trucs qui vous transforment en champion du redémarrage. Il faudra peut-être un jour les inclure à cette rubrique, pour avertir les utilisateurs que tel programme, quelle que soit la configuration, le moniteur, la résolution, ne fait que des misères.

Mais c'est aussi plus délicat : sélectionner les programmes utiles et sympas ça n'égratigne personne, ou seulement légèrement. Parler de ce qui ne marche vraiment pas risque d'être perçu comme une attitude moins positive.

Bon, c'est à voir. Vos avis sont les bienvenus.

Babaye !

Jean-Jacques Ardoino (NEXT)
jja@pressimage.fr

les bonnes adresses

Revendeurs spécialisés ou occasionels, éditeurs, auteurs de logiciels, ces pages sont faites pour vous.

Faites-vous connaitre par le biais de ST MAGAZINE. tél. 04 50 54 59 41

jerrygraphic

Toutes vos Mises en Pages

Épreuves couleur - Flashage

7, allées de Verninac - 46200 Souillac
Tél. 05 65 27 11 21 - Fax 05 65 37 01 07

La Terre du Milieu

216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES
du Mardi au Samedi
tél 04 50 54 59 41 – fax 04 50 54 49 94
vallée de Chamonix

plus de 100 m2 dédiés à l'Atari
un stock impressionnant
studio d'enregistrement démo
Hades en démonstration

FLASHEUR ATARI
depuis 1990
avec CALAMUS SL

graphic théret

Scan couleur / Intégration
d'images / Sorties Couleur

31, rue des Pommiers
93500 PANTIN
Tél. 01 48 45 53 80
Fax 01 48 45 87 44

APAK

66, boulevard Voltaire
PARIS 75011
Tél. 01 43.57.34 Fax. 01.43.57.34.51
Ouverture de 10h à 18h30 du mardi au samedi

HADES 68040 en DEMO
Toute configuration HADES sur demande
Réparation/Intégration/Modification
ST–STE–MEGA–TT–FALCON–HADES

Le spécialiste de la musique sur ATARI
(Montage en RACK/TOUR)

Frontier online

Frontier Online
www.frontier.fr

tél : 01.64.97.35.06

Abonnement Internet
150 Frs/mois

DIGITAL TRACKER
DIGITAL HOME STUDIO
DIGITAL JINGLE BOX
DIGIPLAY

les logiciels audio qui boostent votre Falcon pour un tarif incroyable

Emmanuel JACCARD / 47200 LONGUEVILLE
tél. 05 53 83 41 58 / fax. 05 53 83 64 67
softjee@hol.fr

LA BéCaNe

96, rue du Faubourg Poissonière
75010 PARIS
du Mardi au Samedi
tél 01 42 80 10 39
fax 01 42 80 61 46
accès train :
métro Poissonière

LE revendeur ATARI parisien
Hades en démonstration

Commandez vos jeux directement chez Logitron

AAZHOM KRYPHT Falcon	190	F
RADICAL RACE Falcon	190	F
OPERATION SKUUM Falcon	190	F
SHEER AGONY DISK ST/TT	190	F
SHEER AGONY DISK Falcon	190	F
SHEER AGONY CD Falcon	190	F
SHEER AGONY CD ST/TT	190	F

frais de port inclus. Stock illimité
Règlement par chèque à LOGITRON
30, Avenue Division Leclerc
92310 Sèvres
Pour tous renseignements,
Tél/Fax : 01 46 23 13 51

ATLANTIDE SOFTWARE

Résidence l'Olympe – Minerve A 409,
Chemin du Fort Rouge 83200 TOULON
tél. 06 03 03 93 91
3615 RTEL ou STMag, Bal ATLANTIDE

POUR La conception de Hardware & Software, Le recrutement de développeurs spécialisés, L'aide, la formation, les tarifs réservés adhérents, L'Edition, l'import/export de logiciels avec traductions.

COTISEZ ET DEVENEZ MEMBRE : Adhérent Passif ou Développeur : 100 Frs, Adhérent Actif : 300 Frs, Adhérent Honorifique : Versement libre.

POUR FAIRE BOUGER LA SCENE ATARISTE, une seule solution : L'UNION !

PARX

des logiciels à votre mesure

(D2M, D-FORM, QUINCY, HD-DRIVER, STARCALL...)

Nous avons certainement le driver pour votre périphérique

9, rue du Pin Doré 53000 LAVAL
tél 02 43 56 92 76 / fax 02 43 56 80 47

OXO Systems

un nouveau nom pour un nouvel avenir

WEBSPACE, STUDIO 1024, EVOLUTION

3 produits qui vont changer votre vie informatique

5, rue des Varennes 89160 LEZINNES

PETITES ANNONCES

■ Vend Carte NOVA 32768 couleurs pour STF/MEGA ST. Prix 990 F. TÉL.. 02 37 21 71 32

■ Vend 2 tambours SLM 605 laser ATARI parfait état. TÉL. 02 38 66 58 31 le soir.

■ Cherche contacts JAGUAR en Vendée. Fred MOREAU. TÉL.. WK 02 51 44 82 13

■ Recherche Falcon pas trop cher. Demander Gaston. TÉL. 05 61 63 87 31

■ Vends Drive 3p1/5 externe 300 f, ST REPLAY 4 250 F, nombreux jeux ST. TÉL. 01 30 55 96 50.

■ Vends ATARI TT 030, logiciel PAO + écran 20 pce. Prix 10 000 F. TÉL. 05 49 21 59 08.

■ Echange fichiers traducteur XLATOR & INTERPRT 2.04. TÉL. 01 48 45 49 69.

■ Vends ATARI TT030, imprimante laser SLM 605, écran géant, scanner : 6000 F. TÉL. 03 27 97 45 09

■ Vends STE 1040 + écran SM124 + imprimante LC24/10 : 1500 F. TÉL. 01 42 50 12 97

■ Vends FALCON 4/80 + écran SVGA + Centurbo + DD 1 Go + lecteur CD : 5200 F. TÉL. 01 64 29 33 30.

■ La Terre du Milieu recherche un TT avec au moins 4 Mo de ST ram pour son serveur. TÉL 04 50 54 49 77.

■ Cherche manuel d'utilisation du MEGAFILE 30 + unité disquette externe. Ecrire au journal.

■ Que celui qui a passé l'annonce ci-dessus et oublié d'y mentionner ses coordonnées prenne contact avec La Terre du Milieu pour

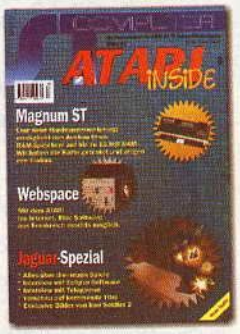
Passez vos petites annonces dans ST MAG
► tarif : 30 F les quatres lignes
texte à renvoyer accompagné du règlement à :
La Terre du Milieu – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
► date limite de dépot : le 6 de chaque mois

revue de presse

Après quelques mois flottants, voici une revue de presse on ne peut plus complète car représentant l'Allemagne, l'Angleterre, la Suède, l'Espagne et bien sur la France. Faute de place (6 pages, c'est déjà pas mal, non ?), je traiterais les diskmag le mois prochain (FALK MAG et FALCON SEULEMENT). Il ne manque en fait que les USA (CURRENT NOTES), l'Italie (VOICI DI CORRIDOIO) qui devrait arriver la semaine prochaine (Marco GREPPI vient nous rendre visite) et la Hollande (ATARI NIEUWS). Il y a de toute façon de quoi lire et c'est bien l'essentiel !!!

ST COMPUTER/ATARI INSIDE

N°3
MARS 1997



La couverture fait plus INSIDE que COMPUTER par rapport aux deux précédentes, mais l'intérieur, à l'inverse, se "recomputerise" avec l'ajout d'icônes spécifiques à chaque rubrique et un sommaire au "look" très proche de celui de la période MAXON.

Ce qu'on remarquera le plus, c'est la percée du développement français dans les articles. Ainsi un gros article sur WEBSPACE prend une bonne part de l'organe officiel atarien du pays de CAB.

WEBSPACE obtient une note de 6 sur 10. Ses atouts pour Matthias JAAP sont sa très grande rapidité, son orientation NETSCAPE, sa compatibilité toutes machines ainsi que les nombreuses idées qui l'émaillent. Inversement le testeur lui reproche ses bugs et ses mauvaises interprétations de certaines images. Il faut tout de même ajouter que WEBSPACE n'étant pas terminé au moment du test, il est logique qu'il comporte encore des bugs inhérents à tout développement de programmes d'envergure.

On peut également lire le compte rendu du FORUM DES APPLICATIONS ATARI, auquel participait FALKE VERLAG, éditeur de ST COMPUTER/ATARI INSIDE. Dans ce compte rendu, on trouvera l'explication de cette percée des produits français dans ce magazine au travers d'une phrase d'Ali GOUKASSIAN.

"Les français pensent qu'en Allemagne l'ours est déchaîné, alors que pour nous les français sont devenus de plus en plus forts avec les années".

Le fait est que nos deux pays sont vraisemblablement très proches au point de vue situation du marché, hormis du côté de CALAMUS SL où l'institutionnalisation de ce dernier lui permet une rentabilité sans comparaison avec les logiciels développés en France. Le REDACTEUR 4 aurait pu prétendre se placer au même niveau de popularité, il y a encore quelques années en arrière, mais ce n'est plus guère le cas aujourd'hui. Il faut dire que le nombre de développeurs travaillant pour CALAMUS SL et ses modules est sans commune mesure avec celui du REDACTEUR, sans compter que le succès du génial correcteur syntaxique de ce dernier ne peut s'exporter pour des raisons évidentes.

Ceci dit le cumul des ventes de CALAMUS SL et du REDACTEUR au fil des années est sensiblement identiques : autour des 15 000 exemplaires ce qui est un très beau score pour des programmes de cette envergure sur ATARI.

L'autre gros titre de ce numéro, c'est la MAGNUM ST, cette carte miraculeuse qui permet de mettre jusqu'à 15 Mo de ram dans un ST. Le test de cette dernière importée par PARX, devrait normalement se trouver dans ce numéro de ST MAG. J'en suis même quasiment sûr puisque c'est moi qui le fait. En fait le seul problème est de trouver ledit STF. En tout cas, l'iconographie de l'article de ST COMPUTER est particulièrement intéressante car elle montre, à l'aide de photos, les différentes configurations de ST et donc les manipulations à faire pour l'installation de la carte mémoire.

On trouve ensuite la fameuse première partie de l'article sur la STAR TRACK annonçant, sa compatibilité FALCON. Celui-ci a été assez décrit dans les cahiers de l'HADES du numéro 116. Je ne m'étendrais donc pas sur son contenu, cela n'apporterait pas grand-chose de plus malgré les trois pages de texte.

Pour revenir à la production française, Kay TENNEMANN descend en flamme OPERATION SKUUM. Un satisfecit de 35 % n'aidera pas le jeu à se vendre outre Rhin, mais il est vrai que les allemands (comme les anglais d'ailleurs) n'ont pas l'habitude de payer les jeux au-delà de 190 F et sont déjà réfractaires à la politique tarifaire française en ce domaine. A noter d'ailleurs que le prix des jeux LOGITRON vient de passer à 190 F.

Les programmeurs se réjouiront d'apprendre que l'apprentissage de FACE VALUE continue sur cinq pages dont une de listings.

Ralf SCHNEIDER, lui, propose un dossier sur la connexion d'un lecteur de cd rom et d'un disque dur sur ATARI, machine par machine. Tous les gestionnaires de cd rom sont passés en revue de AHDI à HD DRIVER en passant par SCSI TOOL et ICD. Quelques trucs et astuces viennent émailler ce dossier de trois pages comme les tailles de partition maximums à respecter selon les différents TOS.

Les lecteurs de disques amovibles sont également traités et donnent un horizon assez complet de la connexion d'un périphérique de mémoire de masse sur ATARI.

Dans les nouveautés, on remarquera ALTA VISTA. Ce dernier est un visualiseur de fichiers HTML, GIF et JPEG pour CAB. Son atout est d'être rapide et surtout de permettre la visualisation des images GIF et JPG sous la forme de catalogue (sous réserve d'une bonne compréhension du texte de ma part).

Quant à COPS, on aime ou pas, c'est selon. La rédaction de ST COMPUTER le trouve intéressant tout en regrettant certains manques comme la doc succincte et le fait que l'on ne puisse changer la date et l'heure comme avec le panneau de contrôle. En fait COPS se rapproche de la philosophie MAC. Je trouve cela plutôt contraignant d'avoir à lancer un programme pour accéder aux CPX, mais si cela existe, c'est qu'il y en a qui préfèrent cette solution.

Le mythique CROWN OF CREATION 3D, entrevu au premier PROTOS de Bonn (le deuxième PROTOS donc), est enfin terminé et ST COMPUTER se fait une joie d'en montrer certaines images. Nous en avons reçu un exemplaire à LA TERRE DU MILIEU pour distribution future et force est de constater que sa réputation n'était pas feinte. Graphisme sublime, sophistication extrême de la présentation, son à couper le souffle, TRUE COLOR et DSP exploité à fond, ce devrait être LE jeu FALCON. Test chez nous et chez les allemands le mois prochain.

Pour rester dans le jeu, un beau cahier JAGUAR voient les tests de BREACKOUT 2 000 (score 75 %), TOWERS II (score 80 %) et surtout deux interviews de Marc ROSOCHA d'ÉCLIPSE SOFTWARE (auteur d'IRON SOLDIER II) et de Pete de TELEGAMES (l'éditeur). Je ne vous en dis pas plus car ces deux interviews devraient se retrouver dans ST MAG d'ici peu. Pour la petite histoire, sachez que les retards de sortie d'IRON SOLDIER II sont dus à la quasi-impossibilité de dupliquer le jeu autrement que "manuellement". La solution devrait tout de même être trouvée d'ici peu. On croise les doigts chez TDM.

Pour finir avec les jeux RADICAL RACE (encore un programme français) emporte tout de même un 75 % plus que mérité (moi je mettrais plus, mais c'est la règle du test...). De quoi remonter le niveau d'appréciation de nos jeux ce mois-ci de l'autre côté du Rhin.

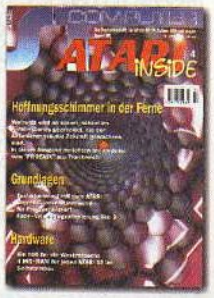
Avant de passer au numéro suivant, je ferais une petite remarque.

Les ataristes allemands sont plus prolixes en matière de petites annonces que les français. En effet, celles-ci ne font pas fureur dans ST MAG, mal-

gré le fait qu'elles aient été réclamées à corps et à cris. Mais il est vrai que le Minitel n'existe pas vraiment en Allemagne et que beaucoup de nos compatriotes utilisent ce moyen pour vendre et acheter leur matériel.

ST COMPUTER/ATARI INSIDE

n°4
Avril 97



Encore un numéro qui jette un bon regard sur les productions françaises avec un gros dossier CENTEK. Celui-ci fait parti d'une série sur tous les projets de clonage dans le monde ATARI et qui débute donc avec ce numéro.

Rodolphe CZUBA démarre avec son cursus pour arriver rapidement à son gros projet : le PHOENIX. On trouve également divers tableaux récapitulant les possibilités et composition des différents projets (PHOENIX, CENTURBO II) et cartes disponibles (CENTURBO I). Le prototype du PHOENIX est annoncé pour Avril et la machine décrite par R.CZUBA comme "l'unique chance pour la micro familiale". Pour ma part, j'ai toujours du mal à croire à une sortie prochaine de celui-ci au vu des caractéristiques (très alléchantes) et des difficultés techniques qu'elles posent (carte ETHERNET, gestion des routines 3D de la MATROX MYSTIQUE, nouveau système d'exploitation, synthèse vocale...), du fait qu'il n'existe toujours que sur du papier, ainsi qu'aux tarifs énoncés et ce d'autant plus que nous n'avons toujours pas de CENTurbo 2 (annoncée comme sortant il y a plus d'un an) en test. Alors "wait and see" comme on dit...

A. GOUKASSIAN ajoute qu'il est réjouissant de voir que beaucoup de personnes travaillent à des projets de clonage mais que pour le moment seul deux machines sont réellement disponibles : le MEDUSA et l'HADES. Il précise également que le MILAN 2 000 n'a rien à voir avec le PHOENIX ainsi que de nombreux lecteurs ont pu le croire. Ce dernier sera développé dans le numéro suivant (je le garde pour le mois prochain) mais, suite à mes nombreuses interrogations à ce sujet, voici ce que j'en sais aujourd'hui.

Il ne s'agit pas de la série d'article sur les améliorations possibles de vos ATARI, mais d'un réel projet de clone. Son objectif est de renouveler la gamme ST et donc de se situer autour de 3 500 F. D'une conception très simple, il propose un 68 030 à 50 Mhz, une carte graphique, un bus PCI. Je ne connais pas les états d'avancement de ce projet, mais il semble qu'il soit guère plus avancé que le PHOENIX. Donc là aussi prudence quant à une hypothétique prochaine sortie (présentation prévue à la prochaine ATARI MESSE).

L'autre gros sujet du mois est la deuxième partie du dossier sur la STARTRACK. Cette fois-ci c'est le logiciel qui est testé sur cinq pages. Il faut dire qu'il y a de quoi dire, tant ce dernier est complet. Il traite même le nouveau standard numérique (pour le DVD entre autres) à 96 Khz (y compris sur les sorties et entrées SP/DIF) et travaille en entrée en 16 ou 24 bits (sorties audio 18 bits). Tous les travaux DSP sont exécutés en 24 bits et le port DSP est compatible avec les interfaces JAM, FA8, ADAT et consorts. Le logiciel est compatible TOS, MULTITOS et MAGIC.

Côtépossibilités, on notera brièvement la possibilité d'emphaser et de désemphaser des signaux, de détecter les erreurs numériques, la lecture directe des fichiers audio sur le disque dur à partir du sélecteur de fichiers (pour choisir le morceau adéquat), celle de leur donner un texte d'identification consultable directement à partir du même sélecteur de fichiers, le recalcul de fréquence (44.1 Khz en 48 Khz par exemple), la possibilité de lancer les échantillons ou une partie de ceux-ci (délimitée à l'aide des 100 marqueurs possibles) avec un clavier midi (y compris le release avec MIDI OFF), les fonctions de blocs avancées, les nombreux formats audio (S16, WAV, AVR, SND, AU, SD, SMP et bientôt AIF), l'utilisation du drag & drop, les 99 pistes audio virtuelles (jusqu'à 16 réelles et non compressées), la possibilité de charger n'importe quel programme en fichier LOD dans le DSP, l'éditeur de fader façon courbe de gradation, la play list façon WURLITZER (juke box)...

L'article annonce que le mois prochain devrait voir d'autres améliorations du programme. On attend avec impatience, mais d'ores et déjà, le programme STARTRACK s'annonce comme un gros morceau pour les professionnels de l'audio sur ATARI.

En parcourant ce numéro de ST COMPUTER, on découvre pas mal d'infos comme les nouvelles versions de TEXEL (1.6), PHOENIX (5), MAGIC (5.1), TOS2WIN (1.19), EINKOMMENSTEUER (comptabilité), l'arrivée d'un catalogue de clipart pour toute une série de cd roms existants dont l'OMEGA, la sortie prochaine d'une carte pour STE équipée d'un 68000 à 30 Mhz et de 12 Mo de fast ram, la meilleure façon de gérer la compatibilité MDOS d'un disque dur ou amovible sur ATARI, comment installer 4 Mo de ram sur un ST sans passer par une carte spéciale, la sortie d'une nouvelle carte TOS 2.06 pour STACY, la sortie prochaine de PIXART 4...

On trouve également le test d'INFOPEDIA et un article sur OBJECT C qui permet d'échanger des programmes entre les plates formes ATARI, AMIGA, MSDOS 32 bits, OS/2, WARP, WINDOWS 3.x/95/NT, MAC 68K/PPC, LINUX, SUNOS et SOLARIS (SPARC). Les captures d'écran sous MAGIC montrent une interface assez réussie et si le produit fonctionne bien, on imagine sans peine le potentiel d'un tel logiciel. Pour continuer avec la programmation, la série sur la pratique avec FACE VALUE continue et, histoire de démontrer une fois de plus l'utilité d'un tel produit, Pascal NOWAK nous a avoué avoir gagné un temps phénoménal (plusieurs semaines) avec l'utilisation de ce dernier dans un de ses projets (son éditeur HTML pour CAB).

Pour finir avec les jeux, Matthias JAAP, fait une récapitulation de tous les jeux sous GEM, donc fonctionnant en principe sur toute la gamme (HADES compris).

ATARI COMPUTING

n°3
Février 1997

La couverture, toujours en noir et blanc, est faite à partir d'une superbe illustration tirée d'un film publicitaire d'animation pour le magazine et tournant sur FALCON (30 Mo). Le titre de la couv. peut intriguer "Dernier numéro ? Pour vous, pas pour nous...". La raison en est que le premier numéro avait proposé des abonnements de 6 mois, donc trois numéros, et que ceux-ci arrivent à leurs termes d'un coup plongeant ATARI COMPUTING dans une situation pas facile. Il leur faut un minimum de 500 abonnés pour assurer la viabilité du journal (A.C. n'est pas vendu en kiosque et vit donc quasi exclusivement par ses abonnés). Sachant que 600 personnes l'achètent à l'heure actuelle, on comprend l'embarras de Joe CONNOR.

Mais qui sont ces 600 lecteurs ? Une enquête lancée dans le premier numéro voit les résultats suivants aboutir dans ce n°3. Signalons d'ailleurs que 314 personnes ont répondu soit plus de 50 % alors que l'enquête de ST MAG n'avait eu que 250 réponses sur plus de 12 000 lecteurs à l'époque. Le rapport se passe de commentaires...

On dit les anglais intéressés surtout par les jeux, il n'en est rien. Cette activité ne représente que 6 % de leurs activités. Nos confrères britanniques utilisent avant tout le traitement de texte, le graphisme, le tableur et les éducatifs. Que voilà des activités bien sages !!!

Ils possèdent dans l'ordre un STE/MEGA STE (44.11 %), un FALCON (17.41 %), un STFM (14.70 %), un ST/MEGA ST (10.83 %)..., un TT (2,3 %) et une JAGUAR (3.09 %) ce qui prouve encore une fois le coté non-joueur de l'atariste anglais.

69,21 % d'entre eux ont au moins 4 Mo dans leur machine. 14,28 % Utilisent MAGIC et 7.25 % MULTITOS, ce qui est très surprenant dans ce dernier cas, vu le peu de possesseurs de FALCON et de TT. Côté moniteur, c'est le monochrome qui l'emporte de peu (36.55 %) contre le moniteur couleur (32.93 %). Il faut tout de même y rajouter le multisync & le VGA d'un côté et la télé de l'autre pour avoir des chiffres plus parlants, ce qui nous fait un rapport de 51.47 % pour les moniteurs haute résolution contre 48.53 % pour les résolutions plus faibles. Le rapport en faveur de la haute définition est faible et explique pourquoi les précédents magazines anglais montraient essentiellement des captures d'écrans en ST MOYENNE (moyenne résolution).

A part cela, on notera le fait qu'une des plus importantes sociétés ATARI, si ce n'est la plus importante, en Angleterre n'a obtenu qu'un score 0.6 % dans le fait d'avoir fait connaître ATARI COMPUTING contre 17.61 % pour FLOPPYSHOP. La majorité revenant aux réseaux de type Internet. 16/32 bits obtient un score de 2,39 %.

Mais heureusement ATARI COMPUTING donne également à lire à ses lecteurs autre chose que leur propre "prestation". A noter d'ailleurs que les articles

étant très courts (une page en général), les sujets sont assez nombreux à l'image du défunt ATARI WORLD dont Joe CONNOR fut le dernier rédacteur en chef.

C'est ainsi qu'un dossier sur les virus avertit les ataristes de ne pas utiliser CARPE DIEM, le virus dont Jean-Jacques vous a tant parlé, sous peine de se retrouver très mal. A.C. signale tout de même que U.V.K 6.9 reconnaît ce virus et explique pas à pas comment "désinfecter" son ordinateur. On apprend d'ailleurs qu'U.V.K 7.O est disponible.

Les sujets sont donc très nombreux comme expliqué plus haut et c'est ainsi que l'on peut trouver des articles sur : FREEDOM 2, FONT FRUSTRATION, BRAIN DEAD 13, OASES, 14 Mo pour FALCON, DESTRUCTION IMMINENT un jeu à la DOOM pour ST, la NEMESIS, le site web d'ATARI COMPUTING, MAGIC PC, POV, modem USR SPORTSTER 33.6, le JOYPAD, le language HTML, l'affichage des fichiers, NEST, les news group, le STOS, les DP, la MAGGIE party, la partition sous CUBASE, CALAMUS sur MAC ainsi que le courrier des lecteurs et les questions/réponses.

Cela fait du monde et il m'est impossible de tout détailler ici. Retenons tout de même le FONT HOUSE COLLECTION qui est un pack de fontes avec un catalogue papier, sûrement le meilleur jamais réalisé sur ATARI. Les fontes sont aux formats SPEEDOGDOS ou CFN. Chaque disquette coûte 1O& soit 9O F ce qui vaut le coup car il vaut toujours mieux avoir quelques dizaines de fontes identifiable plutôt que des milliers anonymes sur cd.

On notera également l'article sur OASES le système multitâche et multi machine qui est essentiellement dédié aux développeurs (il n'y a quasiment rien qui tourne dessus à l'heure actuelle).

Pour continuer avec les programmes non dispos chez nous, le jeu DESTRUCTION IMMINENT, clone de DOOM aux parois texturées contrairement à SUBSTATION bien qu'il manque l'excellente gestion sonore de ce dernier (D.I. est muet visiblement). L'appréciation du testeur est de 73 %.

Le gros test du bimestre, c'est la NEMESIS, carte accélératrice de TITAN DESIGN conçue pour être compatible avec l'AFTERBURNER et gérée par APEX MEDIA. J'ai pu voir une démo du quintet APEX, AFTERBURNER, EXPOSE, NEMESIS, VIDELITY (gestion des résolutions étendues de la NEMESIS) et je dois dire que c'est carrément impressionnant. Le gros point fort de la NEMESIS associé à APEX est de lancer ce dernier en 736x56O true color à partir d'un bureau en 64Ox48O. Ajoutez à cela la puissance et l'augmentation de mémoire que permet l'AFTERBURNER (jusqu'à 128 Mo) et vous transformerez votre FALCON en véritable station de travail graphique et multimédia. Simon CONWARD est littéralement emballé et ses tests en situation montrent un gain allant jusqu'à plus de 2OO % dans le cas d'un calcul au tableur. Généralement les gains constatés sont de l'ordre de 15O % et le tarif de la NEMESIS (autour des 5OO F) devrait achever de convaincre les plus réticents. En tout cas ATARI COMPUTING lui décerne un score de 9O %.

Pour finir, la partie sur le JOYPAD est particulièrement intéressante car elle permet de comprendre comment fonctionne ce périphérique tournant sur JAGUAR, FALCON, et STE. Mais l'article ne s'arrête pas là car il explore le moyen de connecter également un joystick analogique, un joystick digital, un stylo/pistolet lumineux, un capteur de température ... Tout cela sera exploré au fils de prochains numéros d'ATARI COMPUTING.

ATARI COMPUTING

n°4
Avril 1997

Voici le tout dernier numéro d'ATARI COMPUTING pris à chaud sur le salon ATARI SHOW de BIRMINGHAM.

Concernant le problème des abonnements cité dans la chronique du précédent numéro, il semble que le nombre d'abonnés soit en bonne voie et ce notamment avec ceux récoltés sur le salon.

Le sujet de ce n°4 est bien évidemment le salon anglais auquel ST MAG participait en tant qu'exposant.

ATARI COMPUTING sortant pour le salon, il est bien évident qu'on y parle de ce que nous devions en principe y trouver et pas de ce qui était obligatoirement. Voici rapidement ce qui concerne les nouveautés et ce qui n'est pas encore arrivé chez nous.

FLOPPYSHOP présentait donc (j'évite de parler au futur comme A.C. car cela risque d'embrouiller pas mal de choses) leur collection de DP, POSITIVE IMAGE 2, un très bon logiciel de retouche qui va intégrer le M&E et être distribué par PARX ainsi que POWER UP, un jeu de voiture pour STE, TT et FALCON en vue de dessus et un CD dédié à la PAO.

TITAN DESIGN a fait le plein avec THE THOUGT 2.2 (processeur d'idées), un nouvel utilitaire pour AFTERBURNER, une nouvelle version des viewers d'APEX fonctionnant avec VIDELITY, ledit VIDELITY, la dernière version d'APEX MEDIA (Janvier 97) compatible NEMESIS et profitant de nouvelles résolutions, BSS DEBUG un débuggeur pour FALCON tournant maintenant sous MAGIC, AFTERBURNER et NEMESIS, et bien sûr APEX ALPHA qui est très impressionnant bien que loin d'être terminé.

16/32 BITS a toujours sa collection de jeux en perpétuel renouvellement. Plusieurs milliers de pièces qui sont distribuées en France par LA TERRE DU MILIEU.

HISOFT distribue également une panoplie de programmes introuvables jusqu'à présent en France comme DEVPAC 3, DEVPAC DSP, LATTICE C, TWIST 2... je dis jusqu'à maintenant car PARX a repris l'importation de la quasi-totalité de ces produits.

IMAGE APPLICATION est le nouveau distributeur anglais de CALAMUS SL et profita de l'occasion pour venir avec Nima MONTASER (HOMA SYSTEM) qui présentait, entre autres, ses nouveaux pilotes GDPS ou PRG pour SCANNER MUSTEK, HP, MICROTEK et bientôt UMAX. Ceux-ci sont distribués en France par TDM.

SYSTEM SOLUTION se payait le luxe d'avoir le développeur de TEXEL sur son stand ainsi que la STARTRACK en action sur un HADES 6O.

ELECTRONIC COW est l'auteur du fameux SOUND CHIP SYNTH et de l'ARPEGIATOR.

Je rajouterais dans cette liste tirée de A.C. la présence de THE UPGRADE SHOP avec ses TUS HD (module HD pour ST), TUS CLOCK (horloge pour ST), switch TOS 1.4/2.6, et surtout un nouveau rack pour ST et FALCON de très bonne facture et à un prix très alléchant.

Mais revenons au contenu du magazine avec le test de VIDELITY, le nouveau gestionnaire d'écran pour FALCON. Ce dernier est compatible BLOW UP, et SCREENBLASTER. Son adjonction avec une NEMESIS et une BLOW UP permet d'éteindre le 72O * 544 true color sur un moniteur SVGA standard. L'interface est superbe (toute en 3D) et a convaincu Al GOOD qui lui décerne un 9O %. Quant au prix, de l'ordre de 15O F, il est suffisamment alléchant pour permettre tout possesseur de FALCON de l'acquérir et ce d'autant plus qu'il n'est pas obligatoire de posséder une partie "hard" comme les SCREENBLASTER et BLOW UP précitées.

Toujours dans l'agrandissement des résolutions, LACESCAN permet de profiter de l'overscan sur le moniteur de votre ST. L'installation est peu périlleuse (coupure de piste), mais le résultat en vaut certainement la chandelle puisque le traditionnel 6OO * 4OO peut se transformer en 672 * 476 (plus que le VGA traditionnel) selon la combinaison de votre machine et de votre moniteur. Le test ne nous dit pas quelle est la combinaison idéale, mais le score de 8O % est suffisamment brillant pour qu'on s'y laisse tenter.

L'autre gros dossier du mois, c'est la mémoire de masse amovible. Entendez par là les disques disques amovibles de type SYQUEST, ZIP... Le SYQUEST 23O (85 %) l'emporte de peu sur le ZIP 1OO (81 %) qui l'emporte sur le EZ 135 (75 %). Le test ne tient visiblement pas compte de la fiabilité des cartouches avec le temps. J'avoue pour ma part avoir une préférence pour le ZIP par rapport aux produits SYQUEST, même s'il est plus lent de moindre capacité que le 23O, pour sa fiabilité à toute épreuve (temps et transport), ce qui n'est pas le cas des cartouches SYQUEST que j'ai utilisées durant deux ans (et je ne suis pas le seul). En fait ce type de test devrait comporter plusieurs envois par la poste des cartouches, histoire de vérifier la robustesse du système. Vu que nous prévoyons un test prochain des produits IOMEGA, ce sera l'occasion de faire cette expérience. En tout cas le mérite du comparatif d'A.C. est d'avoir évacué les traditionnels gembench au profit de tests en situations réelles.

Troisième gros dossier et toujours dans le domaine des comparatifs : les éditeurs de texte. Sont passés à la loupe EDITH PLUS, EDITH PRO, EVEREST, QED, 7UP, ALICE et STENO. Ce test est initialement tiré de CURRENT NOTES, l'organe de presse des ataristes américains, puis retravaillé par Joe CONNOR "himself". Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il est extrêmement complet et que le choix final se départage entre quatre possibilités contenant chacune trois logiciels selon les goûts des testeurs. On remarquera

tout de même que seuls EDITH PLUS et EVEREST font partie des quatre séries proposées. Sont par contre exclus du tableau d'honneur ALICE, STENO et QED.

Quatrième dossier (décidément, c'est un numéro spécial dossier), mais plus court que les précédents (2 pages), les disques durs et logiciels pour la gestion de ces derniers. Il s'agit là d'un article plus informatif sur le fonctionnement de ce type de périphérique et je n'y vois rien de spécial à faire ressortir.

On trouve également un grand nombre de test de CD ainsi que les habituels programmes. AAZHOM KRYPT récolte 70 %,

ATARI MAGASINET

n°12
Mars 1997

Voici le premier exemplaire que nous arrive sous la main du magazine suédois. Inutile de vous dire que ma connaissance en suédois ne me permet guère de saisir toutes les subtilités du contenu, mais je vais tout de même essayer de faire un compte rendu le plus exhaustif possible.

Premier titre QUINCY ! Nous sommes en terrain connu et l'auteur de l'article semble apprécier le superbe logiciel de Gilles BARGE. Il note bien évidemment que celui-ci est compatible avec les JAM conçus et fabriqués au pays de Nils HOLGERSSON. Toutefois, la version testée n'est pas la dernière sortie (celle qui permet d'enregistrer huit pistes d'un coup) car celle-ci est arrivée au moment du bouclage (le suédois ressemble à un mélange d'anglais et d'allemand, ce qui permet de comprendre certaines phrases).

Les news sont largement consacrées à OXO CONCEPT avec des nouveautés et des "anciennetés". Parmi ces dernières, la DX3 qui a été abandonnée par OXO SYSTEM (nouveau nom de OXO CONCEPT). STUDIO 1024 est par contre toujours d'actualité et semble intéresser particulièrement les suédois de par le fait qu'il soit synchronisable avec VI2D. Reste que le programme est tout de même loin d'être fini et qu'il ne faut pas compter dessus avant un bon moment.

OXO est bien évidemment cité dans le mini-dossier sur la façon de se connecter sur ATARI grâce à WEBSPACE qui est enfin disponible soit dit en passant. On parle donc de WEBSPACE, CAB mais aussi de SPIDER. A ce sujet, il paraît qu'un autre browser est en développement aux USA.

On parle d'OLGA dans ST COMPUTER, mais aussi dans ATARI MAGASINET. Mille BABIC en fait un court article et semble très enthousiaste quant aux possibilités de "linker" d'objet.

Autre français à l'honneur, Guillaume TELLO est son player d'AVI qui décidément fait parler de lui un peu partout autour du monde.

A part cela on remarque qu'INTERNET tiens une place prépondérable dans le monde ATARI suédois et qu'il y a un nombre d'annonceurs assez important (14) et ce d'autant plus qu'ATARI MAGASINET est vendu à 600 exemplaires.

ATARI FAN

n°9
Enero (?) 97

La première chose qui frappe dans ATARI FAN (outre le fait qu'il soit écrit en espagnol) est la qualité de la maquette. Sobre, aérée, équilibrée et inventive. Les rubriques sont annoncées par une souris sur un menu déroulant en haut à gauche de la page. On remarque aussi la qualité du papier et le fait qu'ATARI FAN possède deux pages centrales en couleurs sur papier glacé. Le contenu peut nous sembler parfois anachronique au point que j'ai plusieurs fois vérifié la date de parution.

En effet, outre une publicité C-LAB pour le MK1 (et même pas pour le MKX) ainsi que le test du MKX qui n'est plus vendu depuis le fait que C-LAB n'a plus de pièces, on trouve un beau dossier sur la 3D compare NEON, CLOE et INSHAPE. CLOE n'est plus dispo depuis un bon bout de temps à ma connaissance, à moins que Christian HUAUX n'ait émigré en Espagne. Lors du dernier FORUM DES APPLICATIONS ATARI, il nous a affirmé ne plus vouloir vendre de CLOE "1" en attendant la sortie de CLOE 2. En regardant également la publicité de MOBILECTRO, on peut lire le gros titre MEDUSA T40. En lisant le reste de la publicité, celui-ci est remplacé par l'HADES dans la liste de prix. La maquette de la pub doit sans doute dater d'il y a un moment. Le fait est que le MEDUSA T40 est toujours en vente, bien que n'étant plus d'actualité.

Le reste des articles est consacré à CUBASE (un texte sur certaines de ses fonctions et un autre sur la polémique à propos du piratage du premier séquenceur MIDI), MAGIC 4.02, l'assembleur 68000, EXTENDOS PRO 2.4, MISSILE COMMAND 3D et des conseils d'utilisation.

Parmi les pubs, on remarquera également un jeu FALCON inconnu au bataillon : EL DIA MA LARGO. Serait-ce une production espagnole ?

Je remercie Jean luc GUILLEMAIN pour nous avoir envoyé cet exemplaire d'ATARI FAN lors d'une ballade à BARCELONE.

Au fait "souris" se dit "raton" en espagnol. Les ataristes seraient ils en majorité de sexe féminin ?

INVERS

n°4
Avril 97

Ce numéro est particulièrement intéressant puisque, tout comme ATARI COMPUTING n°3, on y trouve les résultats de l'enquête lecteur.

Les lecteurs utilisent à majorité CALAMUS SL (95,1 %), suivi de CALAMUS PC (13,4 %), X PRESS (11.6 %) et DA'S LAYOUT (8,3 %) pour ce qui est de la PAO. Il travaillent à 51 % sur TT, 18,4 % sur PENTIUM, 16,6 % sur POWER MAC, 13,5 % sur PERFORMA, 13,4 % sur FALCON et 1,5 % sur MEDUSA. Si la grande majorité fait du graphisme/design sa principale activité, il y a tout de même 38,5 % des lecteurs qui pratiquent la PAO comme loisir, ce qui est assez surprenant.

Le reste concerne les préférences et demandes en matières de rubriques, mais le résultat de ce sondage indique quand même clairement que les lecteurs, qu'ils soient sur ATARI, MAC ou PC, pratique en très grande majorité CALAMUS SL. On ne sait pas avec quel émulateur sur PC, mais de toute évidence, CALAMUS SL est un programme qu'on ne remplace pas, même par sa version PC ou NT. Le tournant d'ailleurs pris par CALAMUS PC (interface à la WORD et simplification pour le grand public) indique clairement que la version SL reste la version la plus puissante et la plus satisfaisante de CALAMUS. Le tableau comparatif des modules existants sur les trois versions est d'ailleurs assez significatif : 60 modules dispos pour SL, 17 pour PC et pour NT. Dans ces conditions, il est difficile de soutenir les versions pour les systèmes MICROSOFT.

A propos d'émulateurs, un comparatif MAGIC sur TT, MAGIC PC, TOS2WIN sur PENTIUM 100 révèle des résultats tout aussi surprenants. Je vous les donne de suite :

Impression d'un TIFF 1270 DPI
MAGIC/TT : 8'17"
MAGIC PC/PENTIUM 100 : 20'20"
TOS2WIN/PENTIUM 100 : 21'40"

Importation d'un texte ROHTEXT de 840 518 Bytes en police 10 Pt dans un cadre A4
TOS 2 WIN/PENTIUM 100 : 1'43"
MAGIC/TT : 2'34"
MAGIC PC/PENTIUM 100 : 2'52"

alignement de 100 copies de cadre selon deux axes
MAGIC/TT : 2'04"
TOS2WIN/PENTIUM 100 : 2'10"
MAGIC PC/PENTIUM 100 : 2'52"

Réaffichage sans cache d'une page contenant cinq générations de masques
MAGIC/TT : 0'52"
TOS 2 WIN/PENTIUM 100 : 1'03"
MAGIC PC/PENTIUM 100 : 1'22"

impression d'une page A4 sur LASER JET IV 600 DPI
MAGIC/TT : 1'47"
MAGIC PC/PENTIUM 100 : 7'21"

TOS2WIN (beta version sans impression)

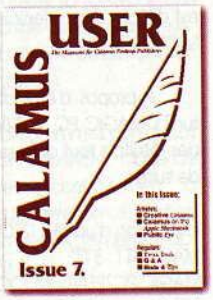
Ce qui ressort de ce test, c'est que TO2WIN est dans 4 cas sur 5 plus rapide que MAGIC PC, mais surtout qu'un TT les dépasse à plat de couture dans également 4 cas sur 5, allant jusqu'à un facteur 4.12 dans le dernier test. Les "ceusses" qui pensent acheter un PC pour aller plus vite sous TOS en seront pour leurs frais. Et encore le test ne comportait même pas d'HADES au moins 40. Les deux émulateurs seraient alors littéralement cloués sur place. On comprend pourquoi la majorité des lecteurs possèdent un TT.

concernant directement comme les deux nouveaux modules pour SL :Le reste du magazine comporte encore quelques articles nous concernant directement comme les deux nouveaux modules pour SL : INDEX et NAVIGATOR, les dernières fonctions de CALAMUS SL'96 et les nouvelles versions des modules COORDONNEES, POSITION, ALIGNEMENT, FRANKLIN, SELECT, MAKRO MANAGER, INDEX, NAVIGATOR et le driver STYLUS tous issus de "l'écurie" INVERS. On ne chôme pas chez les développeurs de CALAMUS SL !!!

Quant à la version française de INVERS, elle se fait attendre. Cela est dû au débordement de travail de l'équipe d'INVERS qui doit faire la traduction. Patience, l'INVERS français finira bien par arriver !!!

CALAMUS USER

n°7



Voici un magazine intégralement dédié à CALAMUS. La maquette fait plutôt figure de fanzine, ce qui est un peu un comble pour un magazine de PAO, mais le seul fait d'exister est déjà un grand mérite et puis le contenu, bien que succins, reste très intéressant.

En effet, le courrier des lecteurs permet de répondre à bien des questions techniques que se posent les calamusiens anglais comme "comment paramétrer l'utilitaire LIMITMEM.TTP sous MAC", "comment dupliquer les panneaux d'icônes", "comment charger des documents 1.09 dans CALAMUS PC" ou "comment imprimer en 600 dpi avec les HP600".

Allez, je vous donne les réponses.

1 : Ce n'est pas possible, mais on peut obtenir le même résultat en allant dans le module SYSTEM PARAMETER et en indiquant une quantité de mémoire suffisamment importante dans le paramètre MINIMUM SYSTEM MEMORY. Par ex. 4 000 000 bytes en TT RAM et 8 192 en ST RAM si vous avez de la TT RAM ou 400 000 en ST RAM si vous n'avez que celle-ci à disposition. Cette partie de mémoire servira à lancer un autre programme conjointement CALAMUS SL.

2 : Cliquez en haut du panneau d'icône de module en appuyant sur les touches SHIFT gauche et ALTERNATE. Votre panneau d'icône se duplique et vous n'avez plus qu'à cliquer sur une des icônes menu de celui-ci pour faire apparaître une autre des fonctions du module. Vous pouvez ainsi faire apparaître plusieurs menus icônes de modules différents sans avoir à recliquer sur leurs symboles. Pour effacer ces menus, il suffit de recliquer en haut du panneau, mais en appuyant sur CONTROL et ALTERNATE cette fois.

3 : Il faut charger le document issu de CALAMUS 1.09 dans CALAMUS SL, le sauver et alors le recharger dans CALAMUS PC, ce dernier ne relisant pas les documents 1.09.

4 : IL faut utiliser le driver HPDJ660 qui fonctionne également avec les imprimantes HPD690c/693c.

On trouve aussi pas mal de trucs pour l'utilisation de CALAMUS. Si INVERS est plutôt destiné aux tests, reportages et autres articles didactiques, CALAMUS USER fourmille de trucs et astuces et se place en total complément du magazine allemand. On y trouve même une rubrique spéciale CALAMUS sur MAC, c'est tout dire.

12 pages totalement indispensables à tout calamusien rencontrant des problèmes ou non avec son logiciel de PAO favori.

MIDI COMEDIE

n°26
Mai 1997

Le sujet du mois est sans conteste INTERNET OU LA GRANDE AVENTURE. Jo VANDEWEGHE a visiblement bien ramé pour configurer STIK & consort sur son ATARI et a tout de même fini par y arriver. Il faut dire que ce n'est vraiment pas simple, c'est pourquoi nous attendons WEBSPACE, pardon WEN'SUITE puisque c'est comme cela qu'il s'appelle maintenant, qui devrait être beaucoup plus simple à installer. Mais en tout état de cause on peut d'ores et déjà se connecter sur INTERNET avec son ATARI, y compris le PORTFOLIO, ce qui s'apparente à un véritable score !!!

Autres sujets, qui n'ont rien à voir avec le MIDI, la JAGUAR et la LYNX détaillées sous toutes les coutures.

Par contre les tests de disques et la série sur l'histoire des claviers sont tout à fait dans le sujet, même si à sa naissance le clavecin n'était pas encore midifié.

Pour finir, SATURAX continue de nous compter sa galère bien habituelle aux musiciens travaillant en groupe.

J'allais oublier la disquette qui comporte MIDICOM.AZT (tous les articles MIDI COMEDIE à lire avec AZTHEQUE), CD PLAYER, MGPLAYER, SOKOBAN et des midifiles et fichiers mod. Rien que du bon, je vous dis...

LYNX ET JAGUAR CONNEXION

n°10
MARS 97

Voici un numéro consacré aux nouveaux jeux JAGUAR, au FORUM DES APPLICATIONS ATARI où JAGUAR & LYNX CONNEXION était présent ainsi qu'à un scoop de taille.

Commençons par ce dernier.

Celui-ci concerne BATLLEZONE 2 000 sur LYNX. Nous avons tous été désappointés par le peu d'innovation du jeu lors de sa sortie. Et bien ce que nous avions vu n'était pas le véritable jeu. En effet les développeurs (HAND MADE SOFTWARE) viennent de donner les codes d'accès au véritable jeu refusé alors par la corp. Effrayée par les décors tout en 3D faces pleines avec sprites zoomé et ses 2 000 tableaux, elle leur a demandé de refaire le tout plus proche de l'original, c'est-à-dire en fil de fer. Les développeurs ont donc refait le jeu, ou plutôt caché leur dans la cartouche et ajouté une version light conforme aux désidératas de la corp. On a du mal à y croire et pourtant c'est visiblement vrai. Le véritable jeu aurait tout d'un hit selon LYNX CONNEXION. Dans ces conditions, on ne peut que se dire que la corp s'est proprement suicidée que ce soit consciemment ou non.

Comme il n'y a évidement pas de notice sur cette version ultime livrée avec la cartouche, JAGUAR & LYNX CONNEXION vous la livre sur une page. Histoire d'augmenter le nombre d'adhérents de cet indispensable fanzine (voir compte-rendu du salon), je ne vous dirais pas ici ce mode d'emploi, mais seulement le moyen d'accéder au véritable BATTLEZONE 2 000.

"Quand vous êtes à l'écran de configuration du tank (celui où les barres rouges clignotent), presser deux fois OPTION1 et presser RESTART (PAUSE + OPTION1). La carte du nouveau BATTLEZONE apparaît. Cela fonctionne mieux juste après avoir allumé la LYNX (ou après avoir terminé un jeu fil de fer)."

J'ai fait une allusion tout à l'heure à propos du nombre des adhérents et du compte rendu du FORUM ATARI. La raison en est que, si J.&L. C. ont trouvé le salon réussi, ils en ont tout de même été pour leurs frais devant le peu d'adhésion "remportées" : 10 !!!

Dans ces conditions, les frais engagés n'ont pu être comblés mettant ainsi en danger la vie même de l'association. C'est malheureusement assez courant de voir bon nombre de personnes clamer que "si vous faites ceci, alors je ferais cela" et ne jamais faire le "cela" lorsque le "ceci" est là. Cela ne touche pas que JAGUAR & LYNX CONNEXION, mais dans leur cas

c'est beaucoup plus dangereux. J'espère donc que de nombreuses adhésions démentiront bientôt mon propos et que je pourrais toujours chroniquer le meilleur (le seul en fait maintenant) "mag" dédié aux consoles ATARI (comme le dit si bien la couverture).

Puisqu'il leur est dédié, il était normal que les deux nouveaux jeux de ce début d'année soient traités avec faste.

BREAK-DOWN 2 000 et TOWERS 2 ont donc droit à une page chacun.

BREACKOUT récolte deux coeurs et Pascal l'Atariomane conseille de l'acheter plus pour son indéniable intérêt que pour la qualité des graphismes qu'il trouve bonne sans plus. Par contre il soulève un point qui mérite d'être cité. La version du BREACKOUT d'origine est celle de la 2 600 et pas de la borne d'arcade qui était beaucoup plus évoluée, mieux dessinée et pas en couleur. En fait sur ce point il se trompe. La couleur était là mais de façon très archaïque. Il s'agissait d'un adhésif composé de quatre bandes de couleurs différentes collé sur l'écran et recouvrant en transparence le mur de briques. Pour ceux que cela fait sourire, j'ai même connu le moyen de transformer pour 29.90 F sa télé noir et blanc en couleur. Le principe était encore plu stupide, il s'agissait cette fois de poser un filtre coloré (jaune par exemple) sur l'écran de son téléviseur pour avoir cette fameuse télé couleur. Dites-vous bien que j'ai connu plusieurs personnes ayant transformé leur TV de cette façon. Remarquez le jaune pour les films se passant dans le brouillard, cela permettait peut-être de voir plus de détail, comme les lunettes de ski...

Bon bref, pour BREACKOUT 2 000 la note globale est 80 %, due en grande partie à la durée de vie (98 %) et à la jouabilité (95 %).

Quant à TOWERS II, le score remonte avec trois coeurs et 84 % pour cette fameuse notre globale, les qualités du jeu étant plus homogènes et oscillants entre 78 % et 90 %. Il faut dire que c'est le premier véritable jeu de rôle sur JAGUAR et de plus en caméra subjective 3D ce qui est assez rare pour ce type de jeu. Du coup J&LC lui pardonne sa résolution héritée du FALCON (320 * 200 true color) et la relative raideur de l'animation de ses personnages.

Le reste du fanzine est partagé entre les questions des lecteurs, les tips (VICKING CHILD cette fois-ci en dehors de BATTLEZONE 2 000), les petites annonces, les rumeurs potins & news et surtout une liste d'adhérents qui permettra à tout jaguariste ou lynxiste de voir si des compatriotes habitent à proximité.

Je le redis, si vous voulez continuer à avoir une activité sur vos machines, il faut les soutenir et ne pas se dire que le voisin le fait très bien, car ce dernier doit penser la même chose de vous. Abonnez-vous donc à JAGUAR & LYNX CONNEXION, sinon un beau jour vous vous réveillerez avec deux consoles sans vie et là ce sera trop tard.

A dans deux mois donc ? (J.&L. C. est bimestriel)

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE/ST COMPUTER
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN
Rührsbrook
1024226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 98 DM (mensuel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM
HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49
10144 TORINO
ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
202, bd Gustave FLAUBERT
63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole
67800 BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F (bimestriel)

NO NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27
D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9
88662 UBERLINGEN
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière
35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a
28876 OYTEN
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

JAGUAR & LYNX CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses
83210 SOLLIES-PONT
tarif : 3 timbres à 3F par n° – 6 n°/an

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue Des Ribottées
21000 DIJON

ACC
ATOS
21, rue Fondary
75015 PARIS
tarif : 207 F/6 mois (3 n°)
Club ST : 190 F/6 mois (3 n°)
abonnement : 150,00 F/10 n°

TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
328, les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre envellope timbrée + 1 disquette – 3n°/an

ATARI COMPUTING
73, BENTINCK DRIVE, TROON
AYSHIRE, KA10 6HZ
ECOSSE
11.5 £/6 mois – 17.5 £/6 mois
23 £/an – 35 £/an + disk
(bimestriel)

MIDI COMEDIE
JEAN PAUL DIERICK
rue Georges POTIÉ, 87
59120 LOOS
adhésion : 70 F/an (3n°)

GEM 2000
M 2000
Ecole A. CAMUS
Rue de la Convention
59650 VILLENEUVE D'ASQ
adhésion : ?

CALAMUS USER
IMAGE APPLICATIONS
Unit 3 Wellesley house
Walmer Castle Road
Deal, Kent UK CT14 7NG
GRANDE BRETAGNE

ATARI MAGASINET
Box 11416
404 29 GOTEBORG
SUEDE

LOGICIELS ATARI

Jeux Ste / Falcon :

SPACE FIGHTER (& Stf)
SUBSTATION
PINBALL OBSESSION
STARIO LANDS (& Stf)

120 frs
~~entre 290 & 245 frs~~

Jeux Falcon :

PINBALL DREAMS

120 frs
~~290 frs~~

Utilitaires :

PACK IMAGE STUDIO
(Image Studio + Painter Pro + Fx Module)

590 frs
~~1870 frs~~

DIGITAL TRACKER

59 frs
~~390 frs~~

Modems :

Modem / Fax / Minitel / Internet
33.600 Bauds

949 frs
~~1490 frs~~

Frais de port 30 Frs ou GRATUIT pour 2 jeux ou un modem achetés.

Renseignements téléphoniques uniquement le vendredi de 8h30 à 17h00 au numéro suivant : 01.64.97.34.96

Réglement uniquement par chèque à l'ordre de Frontier Software. Envoyez vos réglements au : 36, rue Charles Fourrier - 91030 Evry Cedex.

Livraison C.E.E. : rajouter 40 Frs aux frais de port.

Tous nos prix sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Connectez vous à Internet

Abonnement Internet,

145 frs/mois*
(connexion illimitée, tarif de communication local)

Hébergement de votre site Web

à partir de **300 frs ht/mois**

Pour plus de renseignements contactez nous au : 01.64.97.35.06

Consultez nos services :

www.frontier.fr

Accès à Internet :
En utilisant notre offre de connexion illimitée à Internet, vous bénéficiez d'une tarification locale, quelle que soit l'origine de votre appel en France, et d'un accès complet à Internet (boite aux lettres électronique, Ftp, WWW, Newsgroups ...).

Hébergement de site :
Pour une entreprise, Internet est un extraordinaire outil de communication accessible 24h sur 24. Nous vous proposons plusieurs formules pour répondre à vos besoins. Grâce à notre formule "Open", une PME peut être connectée à Internet avec un investissement minimal.

FRONTIER ONLINE
36, rue Charles Fourrier - 91030 Evry Cedex
Téléphone : 01.64.97.35.06 - Fax : 01.64.97.34.97

** frais d'inscription :200 frs*